HKABC ABC

第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊

1998年7月4日

78



梦回三国扫描

每本港幣35元

如超重擊的震撼附錄!!

給你《拳皇'98》最新情報!

街機皇試刊 第六期

THE KING OF FIGHTERS '98

DREAM MATCH NEVER ENDS

蓄勢待發!拳皇'98!!

奪取十五萬元大獎的最後機會!!

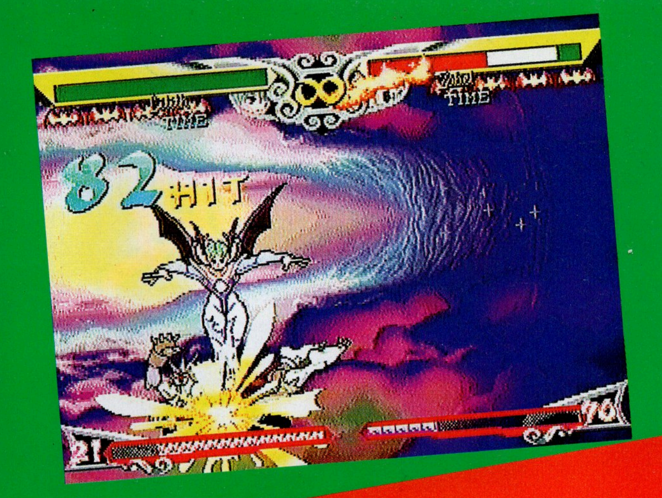
超·打機感覺大獎賞!

重量級特製附錄!!

《LANGRISSER V》攻略別冊!




一年一度　經典再臨　敢問誰是正宗
遊戲誌次世代年鑑98年版
緊急宣布
臨時追加極度神秘內容，保證令人意想不到！
六月下旬推出 售價港幣68元
普通版內容
◆全書厚逾200頁
◆收錄由97年中旬至98年中旬之所有次世代遊戲，總數超過900隻
PlayStation超過500隻／SEGA SATURN超過330隻／NINTENDO 64超過70隻）
◆遊戲目錄連秘技全部落齊
◆別冊附錄出招表《打鑊甘外傳．貳》
註：內容與特別限定版共通）
經過這個月來各位讀者與及部份商戶的熱烈支持，預約訂購《年鑑'98》特別限定版的服務現已告一段落，以個人名義作登記將會獲得優先處理，至於其餘的則會在指定商鋪發售。由於抽選中籤者之處理工序需時，本刊將於6月中旬另函通知成功訂購者取書事宜，屆時亦會公布發售本特別版的商鋪名單，另外本特別版為免再受無良商人炒賣，故此只會在指定商鋪發售，敬請留意。
《遊戲誌次世代年鑑98年版》特別限定版獨有內容
◆每本均附燙金編號，絕對珍貴
◆特別限定版專用封面
◆13頁全彩色特製CD CASE年曆
◆特製硬皮紙盒，更易收藏
◆PS及SS專用記憶咭貼紙
◆特別限定版MOUSE PAD
◆CD JACKET別冊
全球限量10000冊！絕不加印！
七月中旬推出 只售港幣100元
遊戲誌 一九九八年版 次世代年鑑
有遊戲誌年鑑在手
資料秘技應有盡有
見逃すわけにはいかん
© 1998 CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED.· © SEGA ENTERPRISES,LTD.1998 · © SEGA ENTERPRISES,LTD.1996,1997.· © 1994 / 1997 C's ware All Rights Reserved.· © GAINAX / Project Eva.· テレビ東京 · NAS © SEGA ENTERPRISES,LTD.,1997 · © SEGA ENTERPRISES,LTD.1997.© RED 1996.· © VICTOR COMPANY OF JAPAN,LTD.© 1997 FALCOM · © TAITO CORPORATION 1997.· © ATLUS 1997.· © 1994,1997 NAMCO LTD.ALL RIGHTS RESERVED.· © KOEI · © METRO / FRAMEGRAPHICS / AVEX D.D. / ENIX · © 1997 SQUARE · © 1997 CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED.· © SNK 1996,1997 · © 1997 DATA EAST CORP. · © 1998 TIME POINT · © 1998 Sony Music Entertainment(Japan) Inc.· © HUMAN 1997 · © PIONEER LDC,INC. · © 1997 ARIKA CO.,LTD.© 1997 CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED.· © VING 1997 Licensed from TAITO CORP. · © SUCCESS 1997 · © SEGA ENTERPRISES,LTD. & ATLUS 1997.· © 1996,1997 NAMCO LTD.ALL RIGHTS RESERVED.· © 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED





GAME PLAYERS 遊戲誌別冊 VOL.007

你估都估唔到嘅連續技，我哋做俾你睇！

格鬥遊戲秘笈

格鬥遊戲秘笈～CAPCOM篇

史上第一本教你超強連招嘅秘笈！
仲有真人示範 VCD 送！點到你唔服！
全書超過 100 招連招！超過 1000 HIT!! 超過
10000 個箭咀!!!

《CAPCOM編》
CINEASTE INT'L出版

集合CAPCOM最暢銷家用／街機遊戲！

《VAMPIRE》、《VAMPIRE SAVIOR》、《SUPER STREET FIGHTER II X》、《STREET FIGHTER ZERO》、《STREET FIGHTER ZERO II DASH》、《STREET FIGHTER III 2nd IMPACT》、《CYBERBOTS》、《WARZARD》、《STAR GLADIATOR》

香港CAPCOM正式授權
《遊戲誌》特別計劃部
《街機皇》編輯部極力製作
定價每本港幣50元正

天草四郎時貞策劃
COMMAND皇、3星、
綠毛小春 維也納全力協助
6月中旬推出

讓我們熱鬥一番！

街機皇



特刊系列

率先出擊

《少年街霸3》招式總覽

統及各人物的實力所在

《少年街霸3》極品海報集

意想不到的精美。

其他格鬥街機遊戲特刊暑假期間陸續登場，敬請密切留意！

第 78 號
目錄





一年一度拳皇之戰即將爆發！

繼續為你剖析 DREAMCAST!

遊戲索引（以遊戲性質及筆順排序）

新 GAME 介紹

賞心樂事

攻略一族

玩家廣場

遊戲誌附錄

隨書附送 不另收費

附錄 1
街機皇試刊第 6 號

附錄 2
LANGRISSER V 別冊攻略

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓
電話／2380-2223 傳真／2866-2618
電子郵件／cineaste@glink.net.hk
◆責任編輯／米奇
◆編輯部／JAMES WONG、小健健、KOTARO、AGENT X、怪獸、積奇、非洲、古拉拉_B
◆特約筆者／喬丹、小琪、阿三、仁魂、HAJIME、LEYNOS
◆攻略部／FUKUDA、赤目黑龍、山寺良牙、MS、NASH、酒井明樹、零式迪爾
◆封面設計／子濃
◆美術部／子濃、SING、ANDY LEUNG、佐治、癲、KEN、FUNG、樹偉
◆對日聯絡及市場發展／畑山哲哉
◆特別計劃／ZACKY WU、天草四郎時貞、維也納
◆廣告部／吳學智 ATUS NG 電話：2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING.
◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
地址：新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址：九龍長沙灣通州西街 1064-66 地下 B 座
電話：2720-8888



HK$150,000大獎等你攞！

超‧打機感覺大獎賞

遊戲誌三周年紀念問卷調查

《遊戲誌》三歲了！！不經不覺《遊戲誌》已跟大家度過了三年遊戲歲月，又是時候來問問大家希望《遊戲誌》有甚麼改變了。你希望《遊戲誌》增加甚麼內容？有甚麼內容需要改善？你的喜好是甚麼？來一一告訴我們吧。

去年我們的問卷調查就送了兩位讀者到日本去參觀遊戲展覽，今年經過我們商論之後，終於決定了獎品主題──要令大家打機打得更開心。等離子熒幕、大熒幕電視、環迴立體聲音響組合、PENTIUM II 400電腦套裝、眼罩式電視，總之是大家夢魅以求的打機神兵利器。想得到的話就要儲齊這三期刊於本廣告上的其中兩款印花參加問卷調查大抽獎了。

SCE加入大獎行列

徵詢你對《XI〔sai〕》的意見

除了我們的豐富獎品之外，SCE今次也來助慶，希望籍此機會來收集大家對SCE的最新智力格鬥遊戲《XI[sái]》的意見，SCE還送出20份名貴獎品。所以，別忘了填妥《XI[sái]》特獎問卷調查表格啊！

(本問卷調查恕不接受影印表格參加，以示公允)

參加辦法：

《遊戲誌》於第76、77及78期的問卷調查廣告上會刊出一個印花，只要你集齊其中兩款，貼於問卷調查表格上，並填妥問卷，一併寄到本刊來，就可以參加抽獎。請注意由於涉及獎品運輸及保險問題，是次問卷調查恕不接受海外讀者參加。

郵寄地址

香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
查詢電話：2380-2223

獎項



超未來打機畫面感覺大賞
獎額：一名
NEC 33吋等離子熒幕一部

超大型打機畫面感覺大賞
獎額：五名
33吋國際線路彩色電視機一部

超震憾打機音響感覺大賞
獎額：五名
環迴立體聲音響組合一套

超貼身打機畫面感覺大賞
獎額：五名
SONY最新眼罩式電視一部

超高速電腦玩樂感覺大賞
獎額：五名
PENTIUM-300電腦一套

印花 #78

截止日期：1998年7月17日

公布日期：1998年7月31日

遊戲誌三周年紀念問卷調查

超・打機感覺大獎賞參加表格

姓名： 年齡：

性別： 身份證／護照號碼：

地址：

聯絡電話：（日） （夜）

電郵地址（如有）：

貼上印花　貼上印花

1.喜歡玩哪一類型遊戲？(可選多項)

□ 1.動作 □ 2.歷險 □ 3.格鬥 □ 4.射擊
□ 5.體育 □ 6.賽車 □ 7.智力 □ 8.戰棋
□ 9.育成 □ 10.模擬 □ 11.桌上 □ 12.RPG
□ 13.戰略 RPG □ 14.動作 RPG
□ 99.其他：

2.以下哪點是你衡量遊戲好壞的主要因素？

□ 1.遊戲性 □ 2.人物設計 □ 3.玩法新鮮感
□ 4.難易度 □ 5.畫面 □ 6.音響／配音
□ 99.其他：

3.甚麼因素會最影響你選購原裝遊戲時的決定？

□ 1.雜誌介紹 □ 2.朋友推薦 □ 3.遊戲店推薦
□ 4.贈品 □ 5.價錢 □ 6.包裝
□ 7. 行貨 □ 99.其他：

4.你現在所擁有的遊戲機有哪幾種？(可選多項)

□ 1.PlayStation □ 2.Saturn
□ 3.Nintendo 64 □ 4.PC-FX
□ 5.3DO □ 6.超級任天堂 □ 7.NEO GEO 帶機
□ 8.NEO GEO CD-Z □ 9.GAME BOY
□ 10.PC 電腦 □ 99.其他：

5.你下一部想買的遊戲機是哪一部？

□ 1.PlayStation □ 2. Dreamcast □ 3.Nintendo 64
□ 4. Saturn □ 5. PC-FX □ 6.NEO GEO CD-Z
□ 7.GAME BOY □ 8. PC 電腦 □ 99.其他：

6.你家中有多少人經常跟你一起玩電視遊戲？_______人

7.你家中所擁有的非原裝遊戲佔全部遊戲的比例有多少？

非原裝　：原裝 = ________ ：1

8.你認為原裝遊戲的合理售價應該是多少？HK$_______

9.你一個月約花多少錢來選購遊戲？HK$_______

10.你是否經常參與有關遊戲的活動，如比賽、試玩會等？

□ 1.經常 □ 2.偶然 □ 3.從不

11.以下哪些本刊物是你經常閱覽的(不論是否你自己買；可選多項)

□ 1.遊戲誌 □ 2.遊樂誌 □ 3.HYPER 電腦遊園地
□ 5.東 TOUCH □ 6.壹本便利 □ 7.遊戲周刊
□ 8.GAME STATION □ 9.GAME MAGAZINE
□ 10.星島電腦廣場 □ 11.PC GAME 雙周刊

12.請你為《遊戲誌》下列各部分評分：

部分										
A.STREET FAXER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
B.COMING 嘀	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
C.新 GAME 介紹	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
D.攻略一族	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
E.遊戲研究坊	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
F.懊惱 GAME 你教	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
G.秘技工場	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
H.電視遊戲信箱	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
I.精武門	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
J.黃金書屋	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
K.遊言戲語	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
L.遊戲動畫廊	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
M.動畫資訊網	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
N.落街買新嘢	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
O.GAME MUSIC STATION	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
P.無責任新 GAME 評壇	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Q.新 GAME 時間表	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
R.街機皇	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
S.精裝電腦遊園地	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
T.別冊攻略（如 LANGRISSER V）	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

13.你希望《遊戲誌》增加以下哪些內容：(可選多項)

□ 1.動畫 □ 2.精品 □ 3.影音 □ 4.日本偶像
□ 5.本地偶像 □ 6.連載漫畫 □ 7.漫畫介紹
□ 99.其他：

《XI[sái]》特獎問卷調查表格

A.你玩過《XI[sái]》的體驗版了嗎？

□1.有 □2.沒有

B.你有打算購買／已購買了《XI[sái]》的正版遊戲嗎？

□1.打算購買 □2.經已購買 □3.沒有打算購買

C.(如在問題B.選答1.或2.者請作答) 以下甚麼因素吸引你選購？

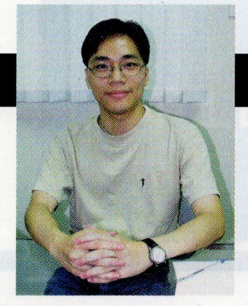
□1.玩過體驗版覺得很有趣
□2.多本雜誌作詳盡報道
□3.有攻略本幫助令我玩得更投入
□4.我的朋友都有玩這個遊戲
□5.廣告吸引
□6.其他：

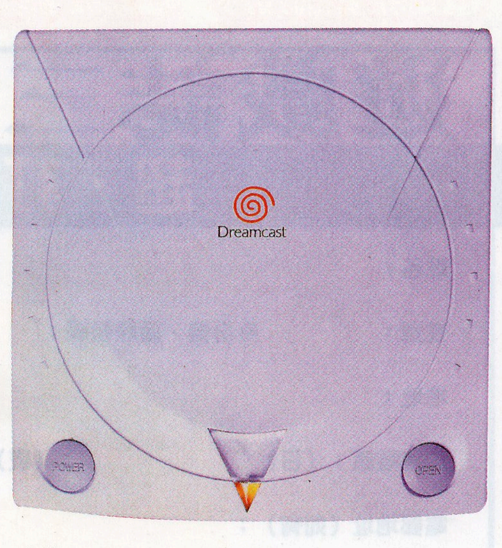
D.(如在問題B.選答3.的話請作答) 以下甚麼因素令你打消購買的感頭？

□1.玩過體驗版後覺得遊戲不太有趣
□2.我不喜歡花腦筋的遊戲
□3.宣傳不足，令我不知道這遊戲的玩法
□4.其他：



比較、求證、調查 Dreamcast™ 透視





第二輯：窗邊的美夢

文：米奇

自上期米奇跟大家談論過一些關於Dreamcast影象功能的特點之後，大家對Dreamcast到底是增加了期待，還是感到有點失望呢？這一期，米奇打算談談構成Dreamcast的另一項重要部分——Windows CE，米奇還請來了香港少數對PlayStation遊戲開發有所認識的遊戲開發人——GAMEONE的VICTOR為大家分析一下Dreamcast使用Windows CE系統之後為遊戲生產商帶來的可能性和問題。

鳴謝：GAMEONE SYSTEMS LIMITED

軟件為本的Windows CE

遊戲程式
只需作少量修改
Windows CE
Windows 95/98
Dreamcast
PC個人電腦

在Dreamcast的發表會上，我們除了收到SEGA派發有關新主機機能的說明單張和一些宣傳圖片外，還收到一份由Microsoft派發，有關Dreamcast所採用的Windows CE系統的概要說明，對於一向自行開發OS(操作系統)的家庭遊戲機界而言，這次由第三生產商提供家庭遊戲用OS的情況，可說是自PC ENGINE以來少有的一次。而在主機發表會上那麼落力宣傳其OS，就更是絕無僅有。這充分表明，Dreamcast所採用的Windows CE OS，對日本遊戲界而言是一項重大的改革。

到底Windows CE對遊戲製造商和遊戲玩家帶來怎麼樣的改革呢？它跟過去的遊戲寫作方式又有何分別呢？

在Dreamcast的開發工具推出之前，各種遊戲機的開發環境都是獨立的，怎樣把一張圖畫放在畫面上、怎樣令物件旋轉、甚至任何一件3D物件上每一個多邊形是如何建立，都是基於各主機所採用的不同硬件而有不同的處理手法的，為了生產遊戲，遊戲生產商便得先從主機如何運作開始入手，編寫一套專為那架主機而設計的程式，讓遊戲知道怎樣才能令主機顯示所需要的畫面來。據VICTOR表示，為了生產那部主機的遊戲，他們便得先花上半年至9個月，先製作一些用來建立3D環境和顯示畫面等工具程式，以後才能正式開始生產遊戲。



雖然主機生產商都會提供好些工具程式以方便遊戲生產商，可是由於那些工具都是針對一部主機而設計，一旦要進行移植的時候，遊戲生產商又得重頭編寫遊戲的大部分，以適應不同主機的要求。這種環境令一向製作電腦遊戲的小型生產商感到難以親近，因為他們在生產出遊戲來賺錢之前，便得投資一筆金錢來適應遊戲主機的開發環境。

這種以主機為開發遊戲的根據的做法稱為「HARDWARE BASE(硬件為本)」。

Windows CE提供的開發遊戲環境所不同之處，是它採用「SOFTWARE BASE(軟件為本)」的原則，由於Windows CE裏的DirectX部件為遊戲開發人提供了控制主機各項機能的功能，所以開發人雖然仍需要識認主機的機能，但就不用花時間去研究主機是怎樣做出那樣的機能，所有控制硬件機能的工作都交由Windows CE去處理，開發人就可以專注於開發遊戲本身了。

由於有了DirectX作媒體，所以基本上只要是對應DirectX的軟件，無論是電腦還是日後甚麼主機，只需少量的修改就可以移植到別的主機上。對於一向製作電腦遊戲的中小型生產商而言，由於不用事先花時間和金錢開發特定主機專用的工具程式，大大減輕了加入家庭遊戲機生產商的投資費用，加上移植容易，擴闊了遊戲的銷售層面，這自然受到中小型遊戲生產商的歡迎了。而且Windows CE的開發環境跟Windows 95有很多共通點，一向開發電腦遊戲的開發人也很容易便能投身家庭遊戲開發的世界裏。

而對大型生產商而言，Windows CE也提供引用部分DirectX部件來創造出適合不同要求的專用工具程式的機能。

Powered by Microsoft® Windows™ CE

Windows CE減肥版 Dreamcast可錄音？

在Dreamcast版Windows CE是特地為Dreamcast而經過修改的版本，它比PC版耗用較少資源，而且減去不必要的圖形使用者界面，換句話說，你不會在Dreamcast開機之後見到跑出幾個視窗來。

Dreamcast版Windows CE一律採用全熒幕模式顯示，Microsoft宣稱這個版本的Windows CE雖然仍可作同時處理多項工作和同時實行多個指令，但各工作間所佔用的記憶體都會得到保護而不會被別的工作破壞而度致HANG機。

除了削減的部分外，Dreamcast版Windows CE也加入了一些獨有的機能，例如控制Dreamcast的專用記憶卡、BUMP MAP和VQ材質壓縮等。而最值得注意的，是Windows CE說明書披露了一項世嘉還未正式公布的Dreamcast機能——Windows CE是支援一件叫「Dreamcast咪」的硬件作聲音擷取的！不知日後世嘉會否以這機能推出新類型的遊戲呢？

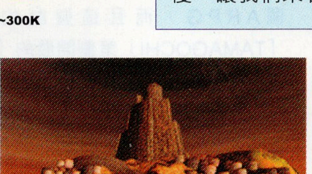


DirectX 拆骨煎皮

Windows CE中最值得遊戲開發者留意的是其DirectX部件，因為它將會是掌管日後Dreamcast遊戲的重要部分。在米奇跟VICTOR研究Dreamcast版Windows CE的時候，他亦表示這Windows CE所採用的DirectX基本上跟電腦上所採用的差不多，也是從DirectX 5.0衍生的，而開發用的工具(SDK)也是從一向Windows 95程式開發人所用的Microsoft Developer Studio Ver.5.0改良過來，以Visual C++為中心的開發環境。Microsoft強調，即使是使用C++編譯出來的Dreamcast遊戲，在Dreamcast的強大機能下，也不會比現時主要以匯編語言(Assembly)來編寫的遊戲慢。讓我們來看看Dreamcast裏的DirectX具備甚麼功能吧。

DirectDraw

Dreamcast的2D圖像描繪就是由這部件負責，它包含對Dreamcast視象記憶體的管理，由於是Dreamcast版，所以只對應全熒幕顯示。



Direct3D

處理Dreamcast的3D機能。Dreamcast版的Direct3D的特色是只提供I模式(Immediate Mode)，而沒有提供R模式(Retained Mode)。據VICTOR表示，在I模式開發3D遊戲，每一個多邊形都要自行組合，雖然自由度大，但開發時間較長。而R模式則提供了很多基本的3D造形功能，大大提高工作效率，他表示以R模式來開發的話，幾天之內便能簡略地創造出遊戲的3D世界出來，接下來的工作只是細部修正而已，所以他認為Dreamcast只提供I模式對缺乏資金的中小型生產商來說是較為美中不足的。

DirectSound

負責管理Dreamcast的音響裝置。

DirectPlay

支援Dreamcast MODEM的管理部件，提供INTERNET和MODEM間通信的機能，還負責管理多人同玩遊戲中各玩者的連線狀態。

DirectInput

支援Dreamcast各種控制器和界面的管理程式。

DirectShow

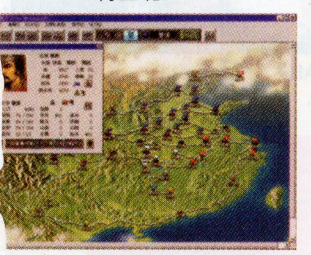
負責管理數碼音響和影像的播放和同步，讓Dreamcast可播放經MPEG 1壓縮處理的AVI影片。請留意，不是CINPEAK也不是TURE MOTION，而是跟VCD相同的MPEG 1，那是否表示Dreamcast是部可以播放VCD的機器呢？

Windows CE 問題一籮籮

說了那麼多，大家明白了多少呢？其實也不用太執着，米奇扯上那麼多專有名詞，目的只在告訴大家Dreamcast跟一部PC其實差不多。甚至可以說，它只不過是一部換了CPU的PC而已。這種設計自然引來了不少疑慮和猜測了。讓我們來總結一下。

是移來，還是移去？

米奇以前也說過，日本的電腦普及率其實不及香港等東南亞地區，而電腦遊戲的銷售數字也遠不及家庭遊戲多。那採用Windows CE所帶來的移植方便性會令哪些人得益呢？



對沒有生產電腦遊戲的大型生產商而言，這無疑方便他們開拓新市場，不過這可能不是日本本土市場，而是海外市場。不過說實在的，他們到底有多大興趣？

對經已開始開發電腦遊戲的生產商而言，能夠更容易把遊戲移植到家庭遊戲機上，當然求之不得了。看光榮「豪氣萬千」的宣布一口氣開發5個Dreamcast遊戲，再看看其題目原來都是《三國志VI》等最新電腦遊戲，就知道電腦遊戲移植到Dreamcast實在是多麼的容易。但這是否意味買了電腦版便不用買Dreamcast版呢？

對一向生產電腦遊戲的中小生產商而言，這是他們踏進家庭遊戲生產的台階，家庭遊戲龐大的市場將為他們帶來希望，而他們也將會成為電視遊戲革新的原動力。VICTOR就是因為這一點而對開發Dreamcast遊戲大感興趣。

而對一向只生產家庭遊戲的小型生產商，他們沒有能力拓展海外PC市場，來自電腦遊戲界的新力軍又會陸續湧現。那Dreamcast能為他們帶來甚麼呢？

要UPGRADE？易HOLD機？

米奇曾經在網上見到有些網友擔心Dreamcast遊戲會在玩到半途時出現藍畫面(Windows獨有的HOLD機畫面)，這實在是件很有趣的諷刺。不過據VICTOR的意見，他認為Windows之所以容易HOLD機，是因為電腦沒有統一規格，Dreamcast全球只得一款，採用相同CPU和3D加速晶片，他相信Dreamcast會這樣HOLD機的可能性不太大。

至於有人擔心因為Microsoft出品一向多BUG的關係，而需要到網上下載修正程式，這方面VICTOR也認為可能性不大。米奇想，這個問題只要為生產商提供開發工具的升級版便可以解決吧……

尺度問題

剛才說過很多一向生產電腦遊戲的遊戲生產商對生產Dreamcast遊戲也很感興趣，不過以現時日本近六成遊戲生產商都是生產成人遊戲的情況來看，那些電腦遊戲生產商會否都是這些生產商，而世嘉會否仍像SATURN時代一樣，讓ELF、LEAF、COCKTAIL SOFT等公司加入Dreamcast的



行列，把電腦的成人遊戲移植過來呢？如果真的讓他們加入生產那類移植遊戲，又會否影響到Dreamcast的形象以至銷路呢？

11月21日推出模擬器？

大家看見這則標題可能會給嚇一跳，這標題所說的當然是假的，但當中也隱含着幾分可能性。在Dreamcast版Windows CE的說明書中就提及過Dreamcast遊戲的開發工具部件，其中除了SH-4編譯器、驅動程式開發工具和一些Windows CE工具作了輕微修改之外，其他部件跟Microsoft Visual Studio幾乎一樣，它還提供了一個在電腦上模擬Dreamcast的除錯程式哩！

據VICTOR表示，由於解拆遊戲和生產模擬器的駭客一向都是使用Windows環境的，現在Dreamcast那麼接近Windows的環境，無形中為他們提供了方便。他也認為，Dreamcast的模擬器會比其他遊戲機的模擬器更快面世，我們甚至打趣的說：「說不定明天便會在網上見到有Dreamcast開發工具供下載，到時，那些甚麼甚麼Dreamcast寫真集就會湧現了。」

你希望這一天來臨嗎？



日本已經有得玩《拳皇'98》？？

這邊廂，香港才剛剛開始報道關於《拳皇'98》的資料，那邊廂在日本，原來已經有得玩啦！！

根據SNK那官方網頁內裡所刊登之資料，原來在6月27日（星期六），在日本一些遊戲機中心已開始了此遊戲的LOCATION TEST。即是說，日本有一部份玩者已經嘗過《拳皇'98》的滋味了！！既然可以舉行LOCATION TEST，亦即是這遊戲的完成度而非常高……。唔，至於想知道更多關於《拳皇'98》的消息，大家不妨瞧瞧今期附送的「街機皇」試刊第6期。（小健健）



8月展開！！「東京CHARACTER SHOW」！！

上期就為大家介紹了那個「東京GAME SHOW」，而今期又會介紹另一個在東京舉行的展覽，這就是8月2日及3日、於東京BIG SITE舉行的「東京CHARACTER SHOW」。在這個展覽中，會出現一些在遊戲、動畫、漫畫等媒介受歡迎的人物。而這展覽到現時為止，預定會有45間公司會參加。值得注意的是，是次活動的最大讚助商，就是角川書店、SEGA、BANDAI、SQUARE等公司。所以若果閣下對它們旗下的人物有興趣的話，那就要多加留意了。（小健健）

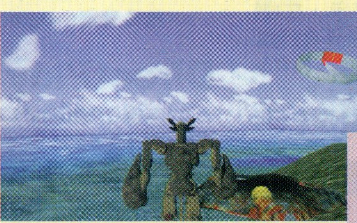


DREAMCAST最新公布的遊戲是？？

上期的「STREET FAXER」不是講個一隻名為《秋葉原電腦組パタPI！》的漫畫會推出DREAMCAST的遊戲嗎？現在，DREAMCAST又有新遊戲公布了，而且還是兩隻！！它們就是由NEC HOME ELECTRONICS所開發的《SEVENTH CROSS》及《戰國TUAB》。至於發售日方面，《SEVENTH CROSS》是跟DREAMCAST同日發售，（即都是11月20日）而《戰國TUAB》就預定於98年冬。

唔，大家可能會問，究竟它們是怎麼樣的遊戲呢？《戰國TUAB》是一個ARPG，而且這遊戲的人物設計及計劃，更是由曾負責「TAMAGOCHI」策劃開發的「なのれー」擔任。（~~怪名~~）遊戲會以多邊形表現，而且會有大量敵方及我方角色在戰鬥時拼過你死我活。而《SEVENTH CROSS》是一個由多邊形表現的SPRG，玩者要在一個荒無之地上種下「生命之種」，由捕食、戰鬥中取得「進化經驗值」，繼而而令「他」進化成為最強之生物。在此遊戲中，玩者更可設計這生物的進化形態。

唔，究竟何時才會公布業務用的移植遊戲呢？很期待啊。（小健健）







《SEVENTHCROSS》



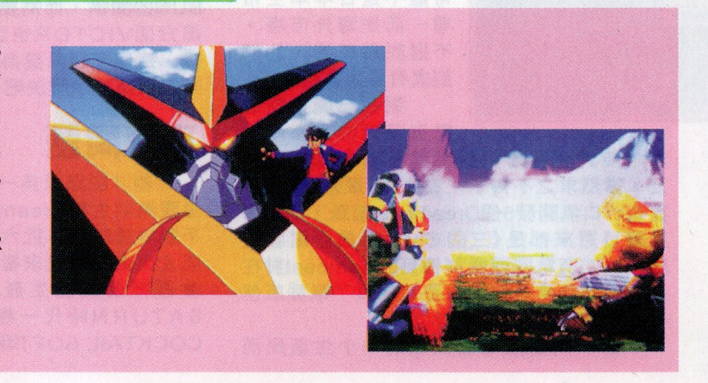




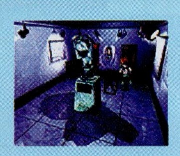
《戰國TUAB》

CAPCOM的最新業務用3D格鬥遊戲！！

在6月22日，由CAPCOM主辦的「STREET FIGHTER ZERO 3 PRIVATE SHOW」中，除了有有關《STREET FIGHTER ZERO 3》的公布外，CAPCOM方面更發表了一隻3D多邊型格鬥遊戲——《超鋼戰記》。這是CAPCOM繼《CYBERBOTS》之後另一隻機械人格鬥遊戲。而負責這遊戲的機械設定，就是大名鼎鼎的河森正治及其STUDIO。而河森氏亦曾為《超時空要塞》這動畫設計過機械。在遊戲中共有8架機械人共玩者選擇，而且機械人還設有變型功能。唔，看上去，此GAME卻充滿SUPER ROBOT味哩。這遊戲預定於今年秋天推出市面。



震震版《BIO HAZARD》繼報！



上兩期不是報道過有關對應DUAL SHOCK版的《BIO HAZARD》之消息嗎？現在有進一步消息公布。原價為4800日圓的《BIO HAZARDDIRECTOR'SCUT DURAL SHOCK VER》，售價降低至3800日圓；而原價為6800日圓的《BIO HAZARD 2 DURAL SHOCK VER》則減價至4800日圓。至於遊戲內容則沒有改變，發售日同樣是8月6日。WELL， 現在廠商減了價，那就不是更抵玩嗎？（小健健）

開始旺場

唔覺唔覺又到咗七月，相信好多讀緊書嘅朋友都考完試，唔只學生哥過咗一年之中最難過嘅一個月，而啲GAME場都一樣，成個六月都冇啖好食，好彩而家都算旺番啲，好多"師奶"都帶啲仔去買機（當然女都有啦，不過仔多好多），就算喺平日都有唔少生意，而一啲新GAME亦去得唔錯（唔通個個細路考試都咁醒，啲家長買嘢獎勵佢哋？），令人又感覺到暑假嘅來臨。（喬丹）

《REAL BOUT》限定好少貨

之前先至話啲新GAME去得唔錯，PlayStation嘅《REAL BOUT 餓狼傳說SPECIAL DOMINATED MIND》嘅日版亦受到追捧（行貨就……），而哩隻GAME嘅限定版仲利害，可能送多一隻資料碟俾人覺得有收藏價值啲，所以好多人都想買，不過因為只係返咗好少貨（可以話好少人返咗貨），所以大家都唔多見。而且價錢又唔貴（大約$4XX），所以好快就買哂，如果大家見到都唔好錯過呀。（喬丹）

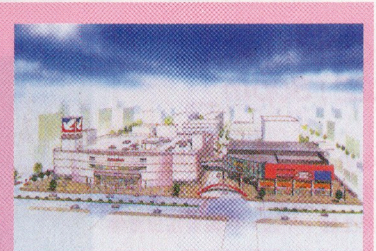
就有得玩，DC PDA

SEGA嘅DREAMCAST（DC）如無意外要喺十一月底先至有得玩，但係佢嘅一個配件《VISUAL MEMORY》就會搶先同大家見面，呢個月底就有貨到喇！

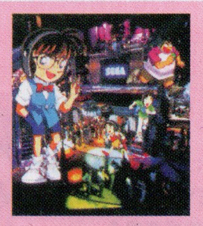


哩件PDA有乜用就唔喺哩到多講喇（大家可以參考番上兩期），總之淨係部PDA已經可以當《TAMA》咁玩啦，而第一個遊戲聞說係一隻哥斯拉嘅育成遊戲，而家香港已經有得訂，價錢就大約$250左右。（不過有傳聞七月底未必返到貨云云）（喬丹）

SEGA又有新的主題公園開幕！！



大家去日本的時侯，有沒有跑去SEGA旗下的主題公園—「JOYPOLIS」玩玩？由於它們是SEGA旗下的產業，所以那些屬於SEGA的業務用遊戲會較齊及較快。現在，又有新的「JOYPOLIS」開幕了，這就是位於岡山縣岡山市下石井區的「岡山JOYPOLIS」。這座主題公園內共有5種機動遊戲，250台娛樂機器，由7月18日起開始營業。



除此之外，在東京、新宿、橫濱及福岡的「JOEPOLIS」新設了一個以《明偵探柯南》為主題的遊戲設施，參加者要利用各線索把金庫打開，而且完成後更證明書給你。8月31日開始，收費是500日圓。

WELL，有興趣這個暑假去日本的朋友，大可參考參考。（小健健）

PC版《FF VII》打頭陣



本文出街之時，相信PC（電腦）版《FINAL FANTASY VII》嘅行版已經度度都有得買，但係喺行版有得買之前就已經有一啲水貨流咗入GAME場，仲足足最咗成個星期添。始終好嘢自然有人識欣賞，隻GAME第一日要賣成$800，都算係呢個暑假炒GAME嘅第一擊。一隻翻出嘅電腦GAME都可以賣到咁貴，所以話DC以電腦作平台都唔係唔好吖。（喬丹）



終於都有94



上期先至同大家講過有NEO GEO嘅電腦模擬器，不過仲未有《THE KING OF FIGHTERS》嘅GAME玩，不過截稿前終於都見到佢嘅芳影，而家大家可以DOWNLOAD倒《拳皇94》嘅ROM喇，不過容量就……，上期都話過啦，DOWNLOAD一隻實非易事，不過《拳皇94》除咗NEO GEO版之外，又冇移植過去其他機種到，對於一啲冇NEO GEO嘅朋友真係好有收藏價值嘅。（喬丹）



COMING 嗱

By: GPM絕密Agents、X、Glen、英勇無敵御用Agent-KOTARO、史其利解剖員、特弱Agent-格仔人、過氣球王卡通拿

GPM總部 22：30pm＿

Glen：報告！搜索行動已經完成，可是暫時仍沒有發現任何外星生物。不過，有報告指出曾經有人被3個黑影於頭髮5吋左右的位置上閃過，隨即有一物件從天下降，之後眼前便是一片漆黑……。

X：會唔會是丁丁君、LEYNOS及聖機魔所作的好事呢？

Glen：現正在分析中。至於那件天降之物，經過仔細的檢驗之後，竟發現了一些非常有趣的資料。首先當中記錄了一隻有關SCEI的最新RPG作品《莉嘉伊亞傳說》(暫稱)，據報它是SCEI首隻以全立體多形製作的RPG遊戲。此外，戰鬥時更使用一個可輸入特定的指令以使出各式的連續技及必殺技的新系統，名為「Tactical Art System」。遊戲將會對應Dual Shock，預定於98年秋季發售。

■《莉嘉伊亞傳說》。

■《星之丘學園故事　學園祭》。

X：唔，究竟是誰有如此大能可以在物件中印圖刻字？

Glen：未算，當中還有更厲害的地方。看，從側面觀察，竟然發現了幾幅美女圖收藏其中。曾經分析之後，所得的結論就是前幾幅圖是屬於一隻PlayStation戀愛SLG遊戲《星之丘學園故事　學園祭》，由Media Works出品，暫定於10月22日以5800日圓發售。

X：好傢伙！

Glen：至於另外幾幅，則是由SME製作的戀愛SLG遊戲《邂逅相愛》(暫稱)，和之前所介紹的戀愛SLG遊戲一樣，其背景都是發生於高校之中，相信喜歡此類遊戲的朋友又有多種選擇了。

■《邂逅相愛》。

X：唔…這並非是人類科技所能做到的呢。

Glen：的確。然而當我們將物件進行解剖時，更發生一件非常靈異的事。

X：甚麼？！

Glen：據解剖官"史其利"小姐報告，她於18:00對物件進行解剖時，物件竟然發出一些不明氣體，暫稱之為「正氣」！而在報告中，"史其利"小姐堅稱氣中隱約乍現了一具只有卡通才會出現的巨大機械體，稱之為《勇者王GAOGAIGAR》。報告的結論指出，由於事出突然，故此預計大家將花費6800日圓，才能令其於PlayStation上出現。

X：唔，看來要找尋真相，確實需要付出一些代價至得。

Glen：不過，更離奇的事陸續有來……。打手"積奇"在拯救"史其利"小姐時，竟然看見物件中跳出了一舊「泥膠」！

X：……(呆若木雞)

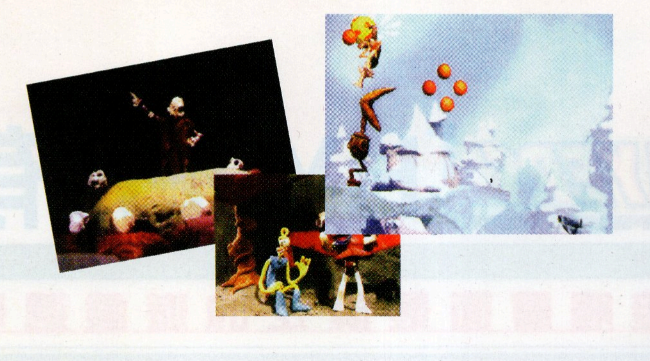
Glen：此「泥膠」不但識行識走，更擁有能「膠」所不能的絕技－噬救命！！當"積奇"把它制服時，只發現它不斷傳遞一個訊息：《救救泥膠城2》(暫稱)。現在它已被御用Agent-KOTARO的嚴密看守中，好食好住……

X：好！下令各Agent取消休假，收集好5800日圓及Dual Shock手掣，暫定於8月13日出發去《救救泥膠城2》！！

Glen：收到。跟著就是特約Agent-格仔人於非洲探險時傳真回來的最新資訊……



■《勇者王GAOGAIGAR》。





(即時微波傳送)
格仔人：以下是無大無細目中無人的格仔人為各Agents提供最新Sega Saturn軟件資訊：由KONAMI公司製作的《KONAMI MSX大全集超級套裝》，將集合了總共30隻MSX經典遊戲，售價為5800日圓，於7月23日發……。

(影像受到短暫干擾)
格仔人：……售。跟著同樣亦是一隻收錄了經典射擊遊戲的作品《SEGA AGES/GALAXY FORCE II》，預計於7月2日以3800日圓發售。



■《KONAMI MSX大全集超級套裝》。

Glen：小心你背後隻獅子！！

格仔人：無事…無事。(血流披面)之後，我將會報告一隻模擬RPG遊戲《斬魔超奧義》。遊戲中特別設有Combination攻擊，令2名主角能夠使出一些超級合體奧義技。遊戲將於8月6日推出，售價為5800日圓。呀～！毒蛇呀！！

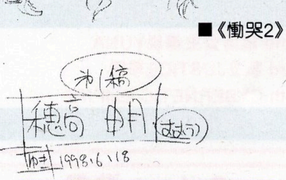
■《SEGA AGES/GALAXY FORCE II》。

(訊息中斷)
Glen：我認為下一次最好派機械偵察機去會較好一點。不過，特別篇企部剛截獲了一些有關Dreamcast遊戲的最新情報，現在由久未露面"卡通拿"作出致命的介紹。

卡通拿：企了咁耐，終於出場！！好，首先要介紹的是Sega Saturn遊戲《慟哭之後》的續篇－《慟哭2》(暫稱)，將會於Dreamcast上推出。至於這是否會是Dreamcast的首隻18歲以上推獎遊戲，現在還是未知之數。

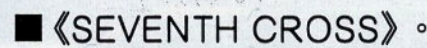
Glen：在截獲的資料中，更發現了一些人物設定呢！

卡通拿：下一隻便是和《慟哭2》同一製作公司－DATA EAST所出品的遊戲，名字為《探偵神宮寺三郎7》(暫稱)。遊戲將會利用Dreamcast的強大機能，令遊戲更有趣味性。



X：從資訊中還發現另一隻作品《Magical Drop Family》(暫稱)，同樣會於Dreamcast上推出。

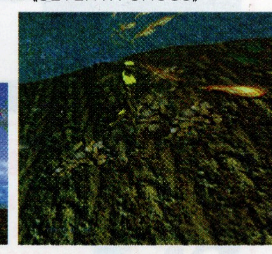
■《慟哭2》。



卡通拿：唔……除DATA EAST之外，NEC Home Electronic亦打算為Dreamcast推遊戲，而且還有開發畫面呢！當中一隻模擬RPG遊戲《SEVENTH CROSS》，將會利用了Dreamcast中Power VR的強大機能，預計將於今年11月20日推出。

Glen：好似還有一隻……

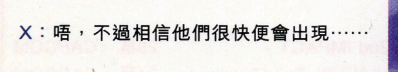
卡通拿：不錯，跟著的一隻遊戲將會是動作RPG，名為《戰國TURB》。遊戲中的人物全部會以立體多邊形來製作，預計將於今年冬季推出。That's all.



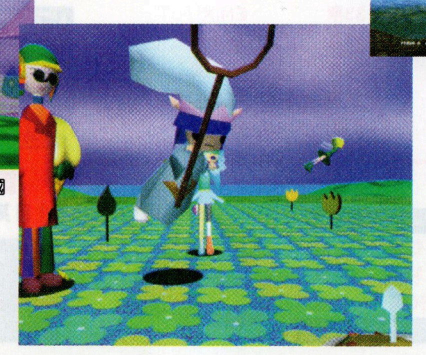
■《SEVENTH CROSS》。

Glen：今日的報告會亦接近尾聲……。可惜，到現在還未能發現真正的真相，而且丁丁君、LEYNOS及聖機魔3人仍然畏罪潛逃，不知去向。

X：唔，不過相信他們很快便會出現……







■《戰國TURB》。

*圖片屬開發中畫面

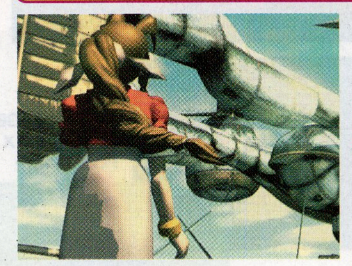
「HYPER 有腦遊戲榜」

新城997有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉

地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓
FAX：2507-5175 EMAIL：cineaste@glink.net.hk

HYPER有腦PlayStation榜



1st FINAL FANTASY VII
SQUARE 47票

2nd	parasite EVE	SQUARE	43票
3rd	BIO HAZARD2	CAPCOM	30票
4th	實況WINNING ELEVEN3 W.C.F.98	KONAMI	25票
5th	鐵拳3	NAMCO	24票
6th	XENOGERS	SQUARE	22票
7th	POCKET FIGHTER	CAPCOM	18票
8th	CRISIS CITY	TAKARA	15票
9th	STREET FIGHTER EX PLUS	CAPCOM	10票
10th	GRAN TURISMO	SCEI	5票

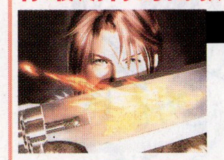
HYPER有腦SATURN榜



1st 櫻大戰2～求你別死去
SEGA 47票

2nd	櫻大戰	SEGA	41票
3rd	超級機械人大戰F(完結編)	BANPRESTO	35票
4th	日本足球聯賽 創造職業球會2	SEGA	26票
5th	X-MEN VS STREET FIGHTER	CAPCOM	24票
6th	THE KING OF FIGHTERS 97	SNK	23票
7th	SENTIMENTAL GRAFFITI	NEC INTER CHANNEL	20票
8th	LANGRISSER 4	MASIYA	15票
9th	超級機械人大戰F	BANPRESTO	12票
10th	SHINING FORCE III SCENARIO 1任都之巨神	SEGA	5票

你最期待的兩款 PlayStation 遊戲



1st FINAL FANTASY VIII	28票	開發度？%	SQUARE
2nd 銀河公主傳説YUNA	25票	開發度100%	HUDSON
3rd 私立JUSTICE學園	23票	開發度75%	CAPCOM
4th CYBERNETIC EMPIRE	21票	開發度15%	日本TELNET
? STAR OCEAN 2	——	開發度95%	ENIX



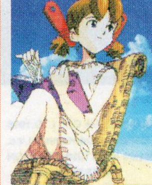
你最期待的兩款 Sega Saturn 遊戲



1st ADVANCED VG 2	24票	開發度？%	TGL
2nd 歡迎來到PIA CARROT 2	22票	開發度60%	NEC INTER CHANNEL
3rd BIO HAZARD 2	12票	開發度？%	CAPCOM
4th POCKET FIGHTER	5票	開發度100%	CAPAOM
? ROCKMAN SUPER ADVANTURE	——	開發度100%	CAPCOM



你最喜愛的 N64 遊戲



1st 神奇計劃J	33票	ENIX
2nd 火炎之紋章64	27票	任天堂
3rd 007金眼睛	14票	任天堂
4th 實況足球3	11票	KONAMI
5th SUPER MARIO 64	7票	任天堂

你最喜愛的街機遊戲



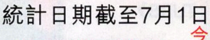
1st 街霸3 2nd IMPACT	28票	CAPCOM
2nd MARVEL VS CAPCOM~Clash of Super Heroes~	24票	CAPCOM
3rd 拳皇97	16票	SNK
4th 街霸EX2	10票	CAPCOM
5th 街霸3	4票	CAPCOM

你最喜愛的遊戲人物



1st	莉娜	22票
2nd	可拉娜	21票
3rd	八神庵	17票
4th	LEON	12票
5th	真宮寺櫻	5票





日本雜誌《電擊PLAY STSTION》Vol.78讀者人氣榜

統計日期截至7月1日



今回	前回	遊戲名	製造商
1	1	FINAL FANTASY VII	SQUARE
2	2	XENOGERS	SQUARE
3	3	鐵拳3	NAMCO
4	4	GRAN TURISMO	SCEI
5	6	FINAL FANTASY TATICS	SQUARE

新城997 有腦事件簿









新城997有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉

「HYPER有腦遊戲榜」即日開始接受投票

第76期「HYPER有腦遊戲榜」(GAME PLAYERS)抽獎得獎名單

由於上期得獎名單的「獎品」(即75期的)與76期對掉了，因此今期得獎者的獎品將會是75期所送的，敬請見諒！

《ROCKMAN DASH》海報 6名
凌家傑Z608×××(7)
LOK KAM WAI Z167×××(7)
陳道明Z347×××(6)
徐曉恩Z162×××(5)
何家輝Z174×××(1)
HO CHUN FUNG V037×××(9)

《X-MEN VS STREET FIGHTER》海報 5名
李家豪P78×××(6)
瞿慧芳P054×××(2)
嚴啟峰Z440×××(4)
鍾家樂Z627×××(1)
SIN WAI TAT P024×××(8)

《鐵拳3》月曆 1名
陳適誼K716×××(1)

《GUARDIAN RECALL》海報 3名
AMELIA LAU Z215×××(8)
KARRY WONG Z358×××(0)
胡斯博P791×××(7)

《灣岸TRAIL》墊板 1名
譚港文V086×××(4)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

合辦機構

電子傳媒——新城997有腦事件簿(逢星期六下午7時～9時於新城997播出)
網絡傳媒——PC HANDBOOK(http://www.pchandbook.com)
書刊傳媒——《GAME PLAYERS MAGAZINE遊戲誌》(逢隔周五出版)
《GAME PLUS遊樂誌》(逢周三出版)
《HYPER PC PLAYER電腦遊園地》(逢隔周三出版)

遊戲榜分類

HYPER有腦PlayStation榜
HYPER有腦SATURN榜
於《有腦事件簿》、《遊戲誌》、《遊樂誌》及《PC HANDBOOK》接受投票及公布結果
HYPER有腦PC榜
於《有腦事件簿》、《PC HANDBOOK》及《電腦遊園地》接受投票及公布結果

今期獎品

PlayStation遊戲《惑星攻機隊》......1名
《JUNGAL PARK》面具 2名
《PARAPPA》公仔匙扣 2名
《DAM DAM STOMLAND》貼紙 5名
《GUARDIAN RECALL》Special Trading Card .. 3名
《X-MEN VS STREET FIGHTER》海報 3名

HYPER有腦遊戲榜參加表格(GAME PLAYERS)

本周遊戲提名(截至6月29日)
(請在每個榜中選出你最喜歡的兩隻遊戲)

截止投票日期：7月14日

姓名：____________ 年齡：______
身份證號碼/護照號碼：__________ 聯絡電話：__________
地址：______________________________
____
電郵地址：(如適用)__________________

(遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」)

1.你最喜愛的街機遊戲
遊戲名稱：__________ __________
遊戲生產商：__________ __________

2.你最喜愛的N64遊戲
遊戲名稱：__________ __________
遊戲生產商：__________ __________

3.你最期待的兩款PlayStation遊戲
(只限沒有在提名名單上沒有列出的遊戲)
遊戲名稱：__________ __________
遊戲生產商：__________ __________

4.你最期待的兩款Sega Saturn遊戲
(只限沒有在提名名單上沒有列出的遊戲)
遊戲名稱：__________ __________
遊戲生產商：__________ __________

5.你最喜愛的遊戲人物
人物名稱：__________ __________
遊戲名稱：__________ __________
遊戲生產商：__________ __________

為保障閣下之私隱，請將表格放入信封內投寄。

HYPER有腦PlayStation榜

□1.生化危機2
□2.FINAL FANTASY VII
□3.TALES OF DESTINY
□4.街頭霸王EX PLUS
□5.心跳回憶
□6.GRAN TURISMO
□7.TOMB RAIDER 2
□8.拳皇'96
□9.惡魔城X
□10.電車GO！
□11.X-MEN VS. STREET FIGHTER EX EDITION
□12.心跳回憶 虹色之青春
□13.XENOGEARS
□14.WINNING POST 3
□15.天誅
□16.女神異聞錄
□17.鐵拳3
□18.PARASITE EVE
□19.GUILTY GEAR
□20.FIFA ROAD TO WORLD CUP 98
□21.雙界儀
□22.拳皇'97
□23.實況WINNING ELEVEN 3～WORLD CUP FRANCE'98
□24.瑪莉工作室PLUS
□25.FORMATION SOCCER 98
□26.XI[sai]
□27.POCKET PIGHTER
□28.COLONY WARS
□29.REAL BOUT餓狼傳說SPECIALDOMINATED MIND
□30.SLAYERS ROYAL
□31.洛克人超級歷險
□32.精靈召喚
□33.DOUBLE CAST
□34.Q版賽艇
□35.銀河公主傳說FINAL EDITION
□36.爆走貨櫃車傳說
□37.惑星攻機隊
□38.SHADOW TOWER
□39.女主角之夢2
□40.HYPER女保安2

HYPER有腦SATURN榜

□1.X-MEN VS街頭霸王 EX EDITION
□2.超級機械人大戰F
□3.超級機械人大戰F完結編
□4.GRANDIA
□5.日本足球聯賽 創造職業球會2
□6.櫻大戰
□7.櫻大戰2～求你別死去
□8.拳皇'97
□9.電腦戰機 VIRTUA ON
□10.DRAGON FORCE II
□11.SHINNING FORCE III王都之巨神
□12.SENTIMENTAL GRAFFITI
□13.心跳回憶
□14.餓狼傳說REAL BOUT SPECIAL
□15.下級生
□16.VIRTUA FIGHTER 2
□17.NIGHTS
□18.真女神轉生 SOUL HACKERS
□19.SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
□20.YU-NO
□21.SD 高達 G CENTURYS
□22.街頭霸王 COLLECTION
□23.怒首領蜂
□24.紫炎龍
□25.THE HOUSE OF THE DEAD
□26.少年街霸2
□27.LANGRISSER IV
□28.BOMBERMAN WARS
□29.SHINING FORCE III被狙擊的神子
□30.機動戰士高達 基利之野望
□31.VAMPIRE SAVIOR
□32.WORLD CUP '98 FRANCE～ROAD TO WIN
□33.夢幻模擬戰5
□34.惡魔城X～月下之夜想曲
□35.GAME BASIC for SEGA SATURN
□36.成為日本足球代表隊監督～世界首個足球RPG
□37.洛克人超級歷險
□38.水木茂妖怪大圖鑑總集編
□39.頭文字D～公路最快速傳說
□40.CROSS偵探物語

※歡迎各位使用影印本投票，來信請寄香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓「GPM」編輯部「HYPER有腦遊戲榜」收，或傳真至28662618。

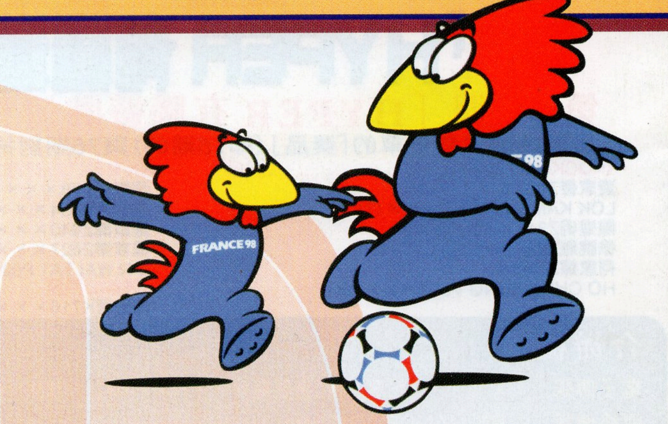


TM

專頁

令全人興奮的世界盃





小弟剛由東京出差回來，感受到強勁的旋風—那就是「世界杯」旋風！周圍可以見到紅藍白的物體，以及世界杯吉祥物。而在六月十四日，日本對阿根廷的一夜，日本球迷更是狂熱到熔點！小弟在新宿歌舞技町，目睹幾千個日本球迷（不少是美少女！）在電視幕牆前，跟著鼓聲，整齊地一起做動作（拍三下手，雙手舉高向前），一起高歌「Nippon ！」，真的十分令人感動！由此可見，日本人的國民性真的很強，令人感慨。

記得PlayStation 有什麼新的足球遊戲嗎？六月四日推出了《動感足球 Dynamic Soccer 》，七月三十日將推出「Konami 」大作《實況世界盃 International Super Soccer 》，可以親身投入世界盃熱潮。

《XI》熱力已經漫延至銅鑼灣皇室堡，整個七月你都可以到皇室堡，參加《皇室堡98夏日 PlayStation 皇者爭霸》。平日可以免費試玩各類新遊戲，週末日更可參加《Xi》及《鐵拳3》的擂台大賽！贏取巨額獎金獎品！詳情請參閱商場海報。

以下又是 SCEH 的答信時間了！

Akio Hong,

剛玩過《Xi》體驗版，玩法相當新穎，但遊戲卻頗複雜而且難精，中文翻譯比《PaRappa 》做得好得多，但中文字體卻比較難看，希望下次推出的中文遊戲能採用更清楚的中文字體吧！

這隻正版的價錢相當合理，我一定會支持正版的！

好 Game 才買正版的 RICKY 上

（是否太過老實呢？不要因為這樣而不刊登我哦！）

RICKY 君：

多謝你的寶貴意見，我會反映到SCEI 制作本部負責制作《XI》這個遊戲的同事，使將來的中文遊戲更加完善。到時，你的意見對中文遊戲產生了重要作用！

謝謝你支持正版！我怎麼會因為你的老實！而不刊出你的來信呢！SCEH 絕對有氣量聽取各方意見、批評，因為我們還是一個一歲未滿的小孩子（SCEH 成立於 97 年 10 月！）只要有空閒，我都盡量在這個專欄回覆所有來信。

P.S.：你畫的《XI》天使公仔的確很可愛！為表讚賞，我會通知你領取 PlayStation 記念品一份！

AKIO

如果您有任何意見，歡迎寫信給我們。請寫信來: 尖沙咀郵政信箱91582 號 Akio Hong (SCEH)

PS行貨時間表

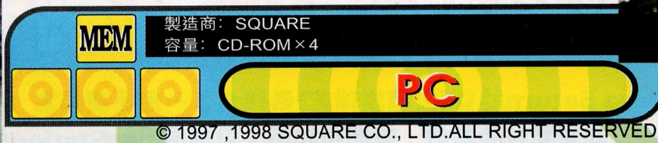
	英文名字	中文名字	公司名	價錢(港元)	類型
6月					
25日	Hella kitty's Cube de Cute	----	CULTURE PUBLISHERS	288元	PUZ
	MAWATTE MUCHO!	拼圖戰士	東北新社	358元	AVG
	BAKUSOU DEKOTORA DENSETSU~OTOKO IPPIKI YUME KAIDO~	爆走貨櫃車傳說 男一匹夢街道	HUMAN	358元	RAC
	PUCHI CARAT	PUCHI CARAT	TAITO	296元	PUZ
	COLONY WARS	殖民地之戰	ARTDING	420元	STG
	CHORO Q MARINE Q BOAT	Q版賽艇	TAKARA	358元	RAC
	REAL BOUT FATAL FURY SPECIAL DOMINATED MIND	REAL BOUT 餓狼傳說 SPECIAL DOMINATED MIND	SNK	358元	FIG
	CONTRA LEGACY OF WAR	魂斗羅•戰爭的遺產	KONAMI	358元	ACT
7月					
2日	SOL DIVIDE	神靈戰士	ATLUS	358元	STG
9日	POITTER'S POINT 2	執到寶	KONAMI	358元	ACT
	b.l.u.e. LEGEND OF WATER	海洋之傳奇	HUDSON	358元	AVG
16日	JINGLE CATS	叮噹貓	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	296元	SLG
	TOKIMEKI NO HOUKAGO	心跳回憶~放學後	KONAMI	358元	TAB
	RAPID RACER	高速賽船	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	358元	RAC
	BRAVE FENCER MUSASHIDEN	武藏傳	SQUARE	420元	ARPG
23日	RIVAL SCHOOL	私立 JUSTICE 學園	CAPCOM	420元	FIG
	OVER BLOOD 2	超血 2	RIVERHILL SOFT	420元	AVG
	YU-GI-OH!MONSTER CAPSULE BREED AND BATTLE	遊戲王!怪物膠囊	KONAMI	358元	SLG
	KAGERO	影牢~刻命館•真章~	TECMO	358元	ACT
30日	INTERNATIONAL SUPER SOCCER	實況世界盃	KONAMI	358元	SPT
	HELLO CHARLIE	哈囉查理！！	ENIX	358元	AVG
	STAR OCEAN SECOND STORY	星河傳說 第二集	ENIX	420元	RPG
	FIRE PANIC	滅火之旅	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	358元	ACT
8月					
6日	# ABALA BURN	亞巴拉	TAKARA	328元	FIG
	# SD GUNDAM GGENERATION	SD 高達 G 世代	BANDAI	328元	SLG
	# MAGICAL MEDICAL	神奇藥丸人	KONAMI	328元	RPG
	# GUNBARL	射擊遊戲王	NAMCO	328元	GSTG
	# PUZZLE BOBBLE 4	泡泡龍 4	TAITO	270元	PUZ
	# JET MOTO'98	科幻電單車 98	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	328元	RAC
	# BOMBERMAN FANTASY RACE	炸彈人瘋狂陸運會	HUDSON	328元	RAC
13日	# KLAYMEN KLAYMEN 2~SKULLMONKEYS STRIKE BACK~	泥膠人 2	RIVERHILL SOFT	328元	ACT
27日	# ASTRO NOKA	太空農場	ENIX	385元	TAB
	# THE KING OF FIGHTERS KYO	拳皇~京之卷	SNK	328元	AVG
	# DANCING BLADE	任性地桃天使	KONAMI	328元	ETC

新公佈遊戲　* 遊戲改期或定實日期

FINAL FANTASY VII

古蘭特走進你的電腦！！





TEXT BY：小健健
協力：小寶寶啦薯、米奇

WELL，大家不要誤會，這本不是《HYPER PC PLAYER》，這仍然是《遊戲誌》。那為何會在頭版介紹PC GAME呢？呵呵，因為PlayStaion的名作──《FINAL FANTASY VII》的PC版已經推出啦！！究竟PC版跟PlayStaion有甚麼分別？哪一個版本的多邊型表現較好？看下去吧。

PlayStaion 版完全移植！！



WELL，基本上這個PC版是PlayStaion版的完全移植，PlayStaion版的所有道具、人物敵人等皆能在這個PC版中出現。所以大家大可找回以前PlayStaion版的攻略，幫助進行遊戲。不過不同的是，這個PC版是寫英文的。

不能缺少的播片功能！！

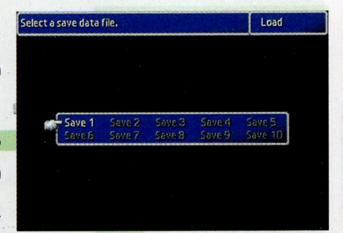
在玩PlayStaion版時，大家也對那些極精細的CG動畫嚇到



目定口呆。當然，來到PC版這些賣點會健在。不過當然，這些CG動畫不會再重新製作的了，只不過是將PlayStaion版的COPY過來而已。

一開機送你 10 張 SAVE CARD？？

在PlayStaion版中，SAVE當然要用SAVE CARD啦。而一張SAVE CARD就有15個空位。(然而要不SAVE其他GAME才可以~~)不過來到PC版，總共有「10張SAVE CARD」(其實都是PC內的硬碟空間)，而每張卡就有15個SAVE空位，即是總共有150 SAVE空位呀~！！WELL，真是想怎用也可以。



比 PlayStaion 更高的畫質？？



不錯！！若果玩者的電腦能給遊戲充足的支援的話，PC版的《FINAL FANTASY VII》能給你比PlayStaion版更高的畫像質素。這現象在戰鬥時尤其明顯，(因為在戰鬥時畫面是全部皆以多邊形表現的)主角們的輪廓表現上實在精細不少。

高的硬件要求！！

剛才說過「PC版能給你比PlayStaion版更高的畫像質素」。但當然，要你部PC支援到才可以~~。以下就是這遊戲的最低硬件要求，大家不妨參考參考。不過，就以我公司的腦子為例，雖是PENTIUM 233，但因沒有3D加速卡的關係，在戰鬥畫面時也有「續格重播」及「反應遲鈍」(即入了指令很久也沒反應)的現像。唔，若果一部PENTIUM 233或以上的CPU，32MB或以上的RAM，再加張3D加速卡，那就差不多了。



系統最低要求：

操作平台：WINDOWS 95，並已裝有DIRECTX 5.1
CPU類型及速度：PENTIUM 166MHz(沒有3D加速卡)或PENTIUM 133 MHz(有3D加速卡)
硬碟容量：260MB(STANDARD INSTALL)或460MB(MAXIMUM INSTALL)(但在此等硬件支援下，最好使用320×280之解像度，否則會「續格重播」)
記憶體：32MB RAM
畫面：DIRECTX 5.1適用之SVGA VIDEO CARD
CD-ROM：4倍速CD-ROM
其他需要：DIRECTX 5.1適用之SOUND CARD，用以輸出數碼及MIDI的音樂、音效

COMBINATION PROSOCCER

By: Agent X · Glen

SLG | 2P | MEM

製造商：AXELA　售價：5800日圓
記憶：7 BLOCKS

PlayStation



成為日本職業球隊監督挑戰世界！



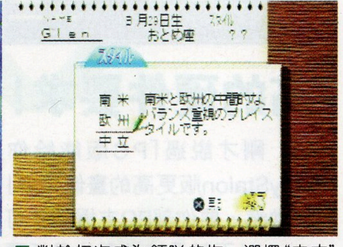
Sega Saturn的《創造職業球會》系列大家一定不會陌生，不過PlayStation方面卻似乎一直缺乏此類題材的遊戲，因而引起不少只擁有PlayStation的朋友既羨慕又妒忌。幸而，一隻在風格上與《創造職業球會》系列截然不同的球隊育成遊戲，終於出現於PlayStation之上。這隻Q版味十足的球隊育成遊戲，究竟有幾"Q版"呢？現在就讓筆者帶大家去體驗一下作為球會領隊，是如何的辛酸吧！

前編－誰是領隊？？？？

恭喜、恭喜，你將會成為日本職業聯賽球隊的領隊，不過，尚未進入訓練球員之前，你當然首先要選擇一支喜愛的球隊啦！隨著玩者完成輸入個人資料之後，你便會會見球會主席，而由那一刻開始你就正正式式成為了球隊的領隊了……。



■ 總共有18支日本職業聯賽球隊選擇。



■ 對於初次成為領隊的你，選擇"中立"會較好。

領隊能力解說

判斷力－增加球員在比賽時的積極性。
戰略型－增加小組練習時的成功率。
個人技－增加個人練習時的成功率。
人望－較易邀請球員加盟；比賽中使用「喝」指令時，球員的能力會變得更高。

得意陣式及作戰命令

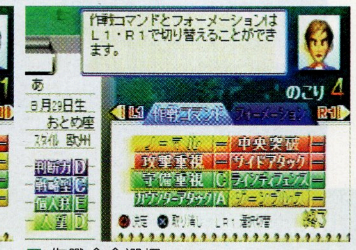
與教練"文鬥"之後，終於輪到自己話事的時候。先前你所答中的問題數目，便成為了分配得意陣式及作戰命令的積分。每項陣式及命令將會有3個不同的Level，故此若你想使某一陣式達到Level A的話，便會消耗3分積分了。

此外，為了方便選擇，當中的陣式及作戰命令將會按不同的性質分類，再以不同的顏色表示：

紅色－進攻為主；黃色－攻守平衡為主；綠色－防守為主



■ 陣式設定。



■ 作戰命令選擇。

咪開心住！

當你一踏出主席室門口，挑戰便立即接踵而來。首先，球隊教練會無故走來向你"過招"，不過他只會文鬥而不會武鬥。究竟"文鬥"是甚麼呢？那就是他會發問8條刁鑽的足球常識問題來讓你回答，而答中問題的數目將會影響你後來所能夠使用的作戰命令及陣式數目。(好在筆者已準備部份問題答案，讓你用來"出貓"之用)

不過，教練似乎每事問，故此他跟著便會向你提問一些性向問題，而不同的答案將會影響你的領隊能力。(若然大家對這位教練的熱心應感到不悅的話，不妨在下一球季開始時，考慮下他的去留問題吧！)

地獄式訓練～開始！！！

「練習指示」中主要分為「紅白戰」和「練習」2種。「紅白戰」是用來加強球員對陣式及作戰命令的認識，不過若練習過度的話，球員便會很易受傷。至於「練習」方面，則分為以下幾種：

球員能力解說(A級為最高)

パワー－力量
スピード－速度
スタミナ－耐力
テクニック－技術
決定力－射門精確度
積極性－比賽投入度



小組練習項目

－力量訓練，以增加踢球力和競爭力



－速度訓練，增加盤球及移動速度



－耐力訓練，增加體能及減低受傷機會

－技術訓練，增加傳球的確率、旋轉球的力量



－守門員訓練，增加守門員的撲救能力

新GAME

在小組練習中，若果你將"相性"接近的球員一起練習某項目的話，他們的能力便會獲得較大的提昇；相反的話，他們在能力提昇的速度便會很慢很慢。至於如果得知那些球員組合是"最佳拍擋"，就一定要問下你身邊那位"多事"教練的意見了。


■唔～以乎"相性"有點問題呢。

個人練習項目

長 －鍛鍊長處訓練，令球員的長處得到進一步提昇


－克服短處訓練，令球員克服自身的弱點

キープ －維持狀態訓練，防止能力退化

休 －體力及狀態回復

教練委任項目

攻 －攻擊訓練，由教練負責帶領球員進行攻擊練習

守 －防守訓練，由教練負責帶領球員進行防守練習

相 －相性重視訓練，教練自行選擇一些"相性"接近的球員一起練習


■努力訓練！訓練吧！！

出貓之章

以下就是教練將會向你發問的部份問題，如果你自認是足球(或日本語)專家的話，那不妨自行回答，不用理我。不過，若果你需要的話亦不用害羞，想看就看吧！("出貓"為各位領隊專有優惠，學生哥切勿效法！！！)

問題：サッカー用語で,『グラウンダー』とは？
答案：1.ゴロのボール
問題：サッカー用語で,『オフサイド』とは？
答案：1.待ち伏せを防ぐためのルール
問題：サッカー用語で,『ボランチ』とは？
答案：1.守備的MF
問題：サッカー用語で,『センタリング』とは？
答案：3.サイドからゴール前へのバス
問題：サッカー用語で,『フィスティング』とは？
答案：1.キーバーの技術的な事
問題：サッカー用語で,『アイカンタクト』とは？
答案：3.味方同士, 目で合図する事
問題：サッカー用語で,『フォウード』とは？
答案：3. 攻擊担当
問題：サッカー用語で,『ハンドリンク』とは？
答案：3. 手かボールに触れてしまう事
問題：サッカー用語で,『クロス』とは？
答案：2.ゴール前に斜めに入れるセンテリング
問題：サッカー用語で,『トーギック』とは？
答案：1.つま先で踢るキック
問題：サッカー用語で,『インターセブト』とは？
答案：4.敵のバスを途中でカットする事
問題：サッカー用語で,『バス』とは？
答案：4.味方とのワンシーで敵を抜くこと
問題：サッカー用語で,『ハットトリック』とは？
答案：3.1人でろ3得点すること
問題：サッカー用語で,『インシロントキック』とは, 主にどんなボールを踢る時のキック？
答案：3.高く長いボールを踢るもの
問題：サッカー用語で,『インフロントキック』とは, 主にどんなボールを蹴る時のキック？
答案：3.高く長いボールを蹴るもの
問題：サッカー用語で,『DV』とは何の略？
答案：1.ダブル, ボランチ
問題：サッカー用語で,『ミッドフィルダー』を別の言いにすると？
答案：3. ハーフ
問題：サッカー用語で,『ヒールキック』って何？
答案：3.かかとを使うキック
問題：サッカー用語で,『チャージ』とはどういう意味？
答案：3.体と体のぶつかりあい
問題：サッカー用語で,『壁バス』って何？
答案：4.味方とのワンツーで敵を抜くこと
問題：『セットブレー』とは？
答案：1.CKやFKの事

問題：『ホベイロ』とは？
答案：3.用具系
問題：『線審』とは？
答案：3.ラインズマン
問題：『レッドカード』とは？
答案：3.選手に退場を命じるカード
問題：『イエローカード』とは？
答案：3.選手に警告を与えるカード
問題：『リスタート』とは？
答案：2.ゲームを再開する事
問題：『フットサル』ってなに？
答案：2. ミニサッカー
問題：『4-4-2』ってどういう♦意味？
答案：2.DF4・MF4・FW2
問題：試合中に交代でさる選手の人數は？
答案：3.3 人
問題：『PK』とは, 何の略？
答案：2.ベナルティー,キック
問題：正しものを選んで下さい
答案：3.ダイビングボレーシュート
問題：フィールドを3分割した時の呼び方は, ディフィンスゾーン, ミオルゾーン, あとひとつはゾーン？
答案：2.アタックゾーン
問題：西歷2000年はＪリーグ發足何年目になる？
答案：2.8年目
問題：『Ｊリーグ O 年構想』O に当てはまる數字はどれ？
答案：3.百
問題：Jリーグの参加條件としてスタジアムの收容人數は, 最低何人以上でなければならな？
答案：2.15000人以上
問題：Ｊリーグ初年度わ何チームだった？
答案：1.10チーム
問題：Ｊリーグは1998年から何チームになった？
答案：4.18チーム
問題：Ｊリーグ初代得点王？
答案：2.ラモン, ディアス
問題：Ｊリーグの参加條件としてスタジアムの照明裝置には平均何ルクス以上の照度が必要？
答案：2.1500ルクス以上
問題：97年のセカンドステージの優勝チームは？
答案：2.ジュビロ磐田
問題：Ｊリーグ初年度の最優秀選手は誰だった？
答案：4.三浦知良
問題：Ｊリーグは勝ち点制度を採用しているが, その中で正しのはどれ？

答案：4.PK方式による勝ちは1点
問題：『三足鳥』何で読む？
答案：2.やたからす
問題：『サッカー』をイタリア語で言うと？
答案：1.カルチョ
問題：『ビアノコ, ネロ』って何の事？
答案：3.白と黑
問題：相手がボールキーブしている時, 複數の人數でプレッシャーをかけにいく戰術の名稱は？
答案：4.ゾーンブレス
問題：近代サッカーの特徴は『速さ』と何？
答案：3.コンバクト
問題：サッカーにおいて重要な要素『3S』. スピート, スタミナ, あと１つは？
答案：4.スビリット
問題：『サッカー』を日本語にすると？
答案：3.蹴球
問題：『サッカー』のスビルで, 正しのは？
答案：3.SOCCER
問題：GK のスローイングは, 一般的に3種類あるが,アンダーハンド・サイドハンドともう一つは？
答案：1. オーバーハンド
問題：サッカーにあいて重要な要素といえる『3B』. ボールコントロール・ボディバランス, あと１つは？
答案：2.ブレーン(頭腦)
問題：『サッカー』の英語の別の呼ビ方は？
答案：3.アゾシエーション・フットボール
問題：日本の選手には『マリーシア』が無いと言われています. どういう意味？
答案：4.ずる賢さが無い
問題：かつてヴィッセル神戶に在籍シテイタミカエル, ラウドルップ. 弟の名前は？
答案：3. ブライアン, ラウドルップ
問題：公式戰で使用される, サッカーボールの外周は, 何 cm 以上何 cm 以下？
答案：2.68cm以上71cm以下
問題：試合前によく行われている寫真攝影・選手達アガ何か叫んでいるが何て言ってる？
答案：1.｢10，9，8，7，6… …｣
問題：イタリアのブロサッカーリーグの名稱は？
答案：2.SERIE A
問題：公式戰使用重何 G 以上何 G 以下？
答案：2.396G以上453G以下
問題：ドーハの悲劇と言われた, 93 年の予選の最終戰. 何月何日？(日本時間で)

答案：2.10月28日
問題：試合に使わるボールの大きさは？
答案：3.5號
問題：日本女子サッカーリーグの名稱は？
答案：3.L リーグ
問題：97 年のドヨダカップ. 結果？
答案：1.2-0でドルトムントの勝ち
問題：1950年頃に隆盛だった『WMシステム』. 以下のうち, 正しのは？
答案：2.3-2-2-3
問題：『セレソン』ってどの國の代表の事？
答案：2.ブラジル代表
問題：『ジョゼ, ロベルド, ガマ, ジ, オリベイラ』って誰のこと？
答案：1.ベベット
問題：昔は試合中によく「ファ ~~~~~ッ」と鳴っていた物は？
答案：4.チアホーン
問題：『遊び』という言葉をボルトガル語にすると？
答案：3.ジョゴ
問題：FK になった時, 相手チームの選手は, ボールから何 m 離れなければだめ？
答案：2.9.15m
問題：自分に近い方ボストハニアホスト. では遠い方は？
答案：3.ファーボスト
問題：もともと, イギリスが發祥の地とされる過激派サボーターの事を, 何と言う？
答案：3.フーリガン
問題：自分のゴールに間違って点を入れてしまうことを何と言う？
答案：3.オウンゴール
問題：他チームに移籍する際に, 發生する移籍系數. 通常, 20 歲の選手が移籍する場合, 系數はいくつ？
答案：4.7.5
問題：「アルツール・アンピゥネス・コインブラ」って誰のこと？
答案：2.ジーコ
問題：紅白戰などで身につける黃色や橙色の小さなタンクトップみたいな物を何と言？
答案：2.ビブス
問題：普通のサッカーボールの黑い部分は何角形？
答案：2.5角形
問題：國立競技場の最大收容人數は？
答案：1.60377人

下期待續：後篇—決戰前夕！！

各位領隊萬勿錯過，千祈要睇………





RealBout 餓狼傳說 SPECIAL DOMINATED MIND

系列原創最新作登場！

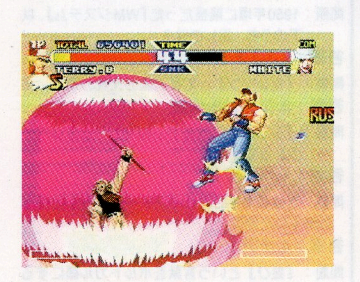


© SNK 1996,1998
TEXT：KOTARO
協力：魔城城主天草四郎 時貞、非洲-JELLY

FIG	製造商：SNK 發售日：發售中(6月25日) 價格：普通版 $358/ 限定版6800日圓
2P MEM	容量：CD-ROM(限定版CD-ROM×2) 記憶：1 BLOCK
	PlayStation

以去年業務用街機大受歡迎的對戰格鬥遊戲《RealBout餓狼伝説SPECIAL》為藍本，再引入ORIGINAL ANIMATION MOVIE、原創角色和系統改良等新元素，成為在PlayStation上移植和原創性同樣並重的遊戲《RealBout餓狼伝説SPECIAL DOMINATED MIND》。







ORIGINAL MAIN STORY～PROLOGUE～

於美國素有犯罪都市之稱的SOUTH TOWN，一直由一位名為GEESE HOWARD的男子支配統治，雖然他曾將SOUTH TOWN中的格鬥家一一擊敗，可是，卻敗於年青格鬥家TERRY BOGARD手上。



時光飛逝，好景不常，在GEESE HOWARD過身後不久，SOUTH TOWN又再次出現新的危機。一名自稱為WHITE的謎之武器商人，竟想企圖侵佔SOUTH TOWN，他首先向GEESE的得力助手BILLY KANE進行洗腦，之後便利用MIND CONTROLLER將其他出現的強者們一一控制，究竟SOUTH TOWN的命運會如何呢？



操作説明

基本操作

方向鍵	角色基本移動，以及模式和項目等選擇
START 掣	遊戲開始、暫停、解除暫停、途中參加，以及續關
×掣	PUNCH 拳攻擊、返回前畫面
○掣	KICK 蹴攻擊、選擇決定
□掣	大威力攻擊、選擇決定
△掣	挑發

遊戲操作

方向鍵	→	前進
	→→	DASH
	←	後退、站立防禦
	←←	閃避
	↖ or ↑ or ↗	跳躍
	瞬間輸入↖ or ↑ or ↗	小跳躍
	↓ or ↘	蹲下
	↙	蹲下防禦

特殊操作

迴避攻擊	防禦狀態中→＋×
DOWN 迴避	倒地時←↙↓＋△
QUICK APPROACH	對手發動攻擊時→＋△

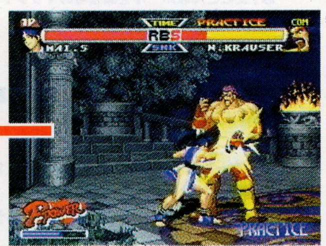
進化系統

由於PlayStation機能所限，所以在《RealBout餓狼伝説SPECIAL DOMINATED MIND》中，是取消了兩線和破壞障礙物的氣絕暈眩等系統。雖然如此，但是遊戲亦加入了很多新必殺技，以及新增和改良的系統，務求令戰鬥更具變化，打破角色在單線系統上的障礙。

ORIGINAL COMBINATION ATTACK

遊戲軸心系統之一「COMBINATION ATTACK」，持有將通常技連係連續的特性，組合出各種不同的攻擊。而在《RealBout餓狼伝説SPECIAL DOMINATED MIND》中，大部的固有的COMBINATION ATTACK亦再重新改良，令其與原版上有着更大的差異。









■GEESE HOWARD、FRANCO BASH和望月 雙角由於設定上攻擊力太強，所以在今集中是不存COMBINATION ATTACK



BREAK SHOT

在前作中，各角色均只持有一種BREAK SHOT必殺技(GUARD CANCEL技)，然而於《RealBout餓狼伝説SPECIAL DOMINATED MIND》裏，則採用系列最新作《RealBout餓狼伝説2～THE NEWCOMERS～》的複數設定系統，將BREAK SHOT必殺技分為持有無敵時間和非持有無敵時間兩種，令BREAK SHOT更需要針對攻擊的特徵來反擊，例如對連續性的攻擊，使用持有無敵時間的BREAK SHOT技會較為有利，相反亦然。





DOWN 迴避

由於取消兩線系統上的設定，所以固有的DOWN迴避亦被改良成為與《RealBout餓狼伝説2～THE NEWCOMERS～》中的TECHNICAL RISE相同特性之倒地起身系統，除取消消耗POWER GUAGE量的限制之外，亦能迴避對手的DOWN攻擊，但最大的缺點就是跳起身時已存有被攻擊的判定，直至着地為止，若對手在這真空時間內繼續施以攻擊的話，就會被擊中造成連續HIT數的效果，所以在太近距離或是對手繼續有機會攻擊的情況下，便要小心使用。







QUICK APPROACH

單線上的新系統，以防禦狀態向前突進，除了能使用各種技CANCEL其硬直狀態立刻反擊之外，亦可作為接近對手的手段，向其發動反擊。





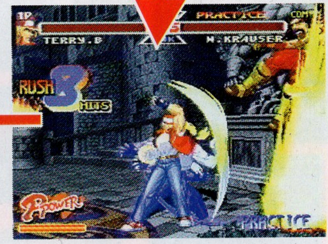
■與BREAK SHOT同樣原理，對於連續特性的攻擊，採用持有無敵時間的必殺技CANCEL反擊會較為有利

FINAL IMPACT

將特定必殺技與超必殺技或潛在能力連係，是為一發逆轉的系統，形式與《～幕末浪漫～月華之劍士》「力」劍質的昇華系統十分相似，可是兩者分別最大的地方，就是前者在於簡略指令上的使用。打個比方，POWER WAVE的指令為↓↘→＋×，而TRIPLE GEYSER的指令則為↓↘→↓↘→＋□，若以POWER WAVE CANCEL往TRIPLE GEYSER複合指令就會變成為↓↘→＋×，↓↘→＋□，只要依照此概念便能輕易使出各種FINAL IMPACT連續技。









《RealBout 餓狼傳說 SPECIAL DOMINATED MIND》隱藏技公開！

執筆之時，拙者剛發現遊戲之中原來存有不少隱藏技，雖然暫時達成條件仍然未明，但據估計應該與角色CLEAR數量的多寡和所取得的FIGHTER RANKING有着關係，有興趣的讀者不妨可以一試！





■HIGH ANGLE GEYSER



■爆裂HURRICANE TIGER踵

■M.SPLASH ROSE



被殺時的絕望！！！

各位讀者經過上期《遊戲誌》介紹的遊戲重點之後，是否對這遊戲的玩法更加了解呢？在今期裏，筆者將會寫下其故事的發展，而今期的故事內容將會更加緊張。

故事～第三回

向SEAFOX進發

JOHN接到這命令之後，便與剛回來的PARTNER—MOOKY一起再次乘坐小型潛水艇—LITTLE SHARK前往SEA FOX。出發之後，他們終於發現了那艘曾經在離開時突然回頭撞向BIG TABLE，以及發射魚雷炸毀BIG TABLE儲氧庫的SEA FOX，原來它擱置一塊有暗斜的海床之上，而這海床的附近有一個深不見底的海溝。回看JOHN和MOOKY他們，由於小型潛艇在前往途中，隨時都會被SEA FOX所發射的魚雷擊中，所以令到他們不禁擔心起來。

到達SEAFOX

到達SEAFOX後，主角—JOHN便一個人進入充滿危機的SEAFOX之內，而MOOKY就在小型潛艇內等候。當JOHN進入SEAFOX時，便隨即發現在這裏的第一個生還者，而他們傾談一會後，JOHN便叫這位生還者登上小型潛艇，之後JOHN亦繼續執行他的任務。當他爬到中央通道的同時，便發覺這通道的氧氣量不足夠一會兒便會耗盡，所以他就走往士官室方向的氧氣供應系統，就在這時候，JOHN便看見有一位船員突然倒地身亡。開始了氧氣供應系統後，JOHN從剛死亡的船員身上拾到一條SEAFOX的鑰匙，所以他便走往和士官室相反方向的休息室。當JOHN用那條鑰匙打開了一直被鎖着的休息室倉門後，就在衣櫃裏發現一支KPG L-9的槍械和一個空氣調節器。

發現滅火器

當取得這些ITEM後，JOHN便想離開這間休息室，突然JOHN的面前出現一隻由高空跳下來的異變人，JOHN只有拿起那支在NAVY得來的手槍，將面前的異變人擊倒，之後JOHN就發現整艘潛艇出現了很多異變人。JOHN離開了休息室，便立刻走到另一條爬梯，爬下到充滿着水的魚雷室，JOHN便帶上那個空氣調節器幫助呼吸，這裏JOHN找到一個滅火器，當他發覺這裏已經沒有什麼東西可以調查的時候，便爬上中央通道上面的房間。

發現核彈發射裝置

當他爬到那個房間時，便發現那裏原來發生了火警，JOHN為了向前面的其他房間調查，於是拿起剛才拾回來的滅火器，將安全針拉出後投向火源，很快便將這場火弄熄了，但這時候出現了另一問題，可能由於用了這裝置來撲滅這場火警，令到通道內的空氣變成有害氣體，機警的JOHN隨即戴上空氣調節器走向這通過的盡頭。在通道的盡頭，JOHN發現了一具已被燒焦的屍體，從他身上拾到的階級章來看，可知這是一位高級船員。

保險鎖

之後JOHN便爬上那裏的爬梯走進上面的發令所，在那裏發現這艘潛艇的艦長—DARASU和核彈發射裝置。JOHN從艦長口中得知，解除發射指令是需要兩條發射裝置的鑰匙，其中的一條是在士官室裏的夾萬之內，但要取得裏面的鑰匙就需要解除這夾萬的雙重保險鎖，這個時候艦長便拿出可以解除夾萬第一重保險鎖的鑰匙，而第二重保險鎖側需要輸入密碼，但知道這密碼的人就只有副艦長，JOHN亦從艦長口中得知副艦長正在下面的房間，而這時候JOHN心想那具屍體莫非是副艦長，於是看看從那具屍體身上得來的階級章，原來那階級章真是副艦長的，而且上面刻了一些類似密碼數字。JOHN便立刻趕往士官室，開啟了第一重保險鎖後，便將那些類似密碼數字輸入保險鎖，最後的保險鎖亦被打開(幸好這正是保險鎖密碼，否則……)。

AVG
MEM
製造商：SEGA　發售日：7月16日
售價：6800日圓　容量：CD-ROM X2
SEGA SATURN

TEXT：怪傑

解除發射指令

取得其中一條發射裝置的鑰匙後，JOHN便立即趕回發令所，希望再問艦長另一條鑰匙的下落，但到達發令所卻發現艦長已經不在這裏了，JOHN唯有將那條鑰匙插在發射裝置之上，這時JOHN的背後突然出現一個高大的異變人，當JOHN聽見背後有一些古怪的聲音時，回頭一看，才發現身後有一個異變人出現，當然JOHN立刻提起手槍還擊，但它好像不是普通的異變人，因為它被射中數十槍還未曾倒地。當它被擊倒之後，JOHN從這異變人的衣着，便確定了它是由艦長所異變出來的，不過這時艦長已經身亡，所以JOHN只好在它的身上搜查一下，最後亦找到另一根鑰匙。JOHN便最後的鑰匙插上，而令到指令解除了。

逃離 SEAFOX

當裝置解除後，JOHN本應可以鬆一口氣的，但船身突然發生猛烈的震動，這震動可能由於水流的關係，而令到整個船身倒轉，不但如此，船身更朝着海溝的方向慢慢地滑下去。JOHN亦因為這次的震動而昏迷了，幸好後來MOOKY利用通訊器喚醒JOHN，而MOOKY更將這危機告知JOHN，更吩咐JOHN趕快逃離SEAFOX。之後JOHN便利用空氣槽逃到外部接駁室，再利用爬梯走到中央通道，但這裏已經被水淹遮了，JOHN只好帶上空氣調節器走往另一條爬梯爬上魚雷室，這時JOHN便立刻想到可以利用魚雷發射孔，逃出這個危險的地方。當JOHN將可逃出SEAFOX時，SEAFOX便開始掉進深淵裏，MOOKY看見了這個情況下，心裏亦為JOHN能否逃出SEAFOX而擔心起來，便將小型潛艇駕近正掉進深淵的SEAFOX，這時候JOHN便從魚雷發射孔逃出來，當MOOKY知道後，便立即趕到拯救JOHN。

MOOKY 的絕望

JOHN登上小型潛艇後，MOOKY便立刻通知BIG TABLE已經完成任務，而一心想回CDD AREA的MOOKY卻收到一個更改航道到MI AREA的命令。當然他立即表示抗議，但因為這個是軍方命令，所以他不能夠違抗，他亦只好駕往MI AREA。同一時間，那位被救出的生還者面上出現一些怪異的現象，不過MOOKY他們並沒有發覺到。到達MI AREA後，JOHN便走到小型潛艇的出入口，與此同時生還者開始產生異變。當JOHN走出小型潛艇後，便立刻聽到在潛艇裏發出異變人的嚎叫，而MOOKY亦聽到這嚎叫，便第一時間回望背後，卻發現有一個異變人在潛艇裏，而異變人亦慢慢地走到MOOKY面前，此刻嚇到魂飛魄散的MOOKY只好隔着玻璃向潛艇外的JOHN求救，不過在JOHN還沒有行動的時候，異變人已經走到MOOKY的背後，而且高舉那隻充滿觸鬚的手臂，往下一爪，那面玻璃被鮮血染得紅紅的，MOOKY便開始倒下，他的手在那面染滿鮮血的玻璃往下慢慢垂下，JOHN在玻璃外看見MOOKY被殺的過程，此刻他被嚇到好像稻草人那樣發呆。被殺害的MOOKY在倒下時剛好按到潛艇下沉的按鈕，潛艇開始慢慢下沉到MI AREA的海床上。JOHN便跪下來目送自己朋友的最後一程。不久，那個殺害MOOKY的異變人在水裏出現了，充滿憤恨的JOHN立刻提起手槍射向異變人。





PRINCESS MAKER 夢見妖精

我要女兒當……哲學家！！

序言

一天，有隻妖精向你說，送一位約十歲大的女孩給你，你會怎樣？而你的責任就是要她日成材，你又會怎樣養育她？這一切都可在這遊戲中體會得到，現在就帶你進入《PRINCESS MAKER夢見妖精》的世界。



女兒的能力，看你而定

在遊戲開始時，先為自己的女兒改名，決定她的出生日期和血型等資料。然後再決定自己的職業和出生日期，這樣遊戲就會開始。你可在六種職業中選擇其一，但必須要小心選擇，因為不同的職業不單會影響你開始時所持的資金和每年的收入，還會影響女兒的性格和基本能力值，這對最終的結果有一定程度的影響。



（註：若是初學者，筆者見意選擇引退騎士較好）

開始時基本資料

父親的職業	商人	旅行僧侶	引退騎士	旅行藝人	沒落貴族	流浪者
所持金錢	3000G	800G	1500G	500G	500G	5000G
耐力（スタミナ）	70	70	70	180	70	150
知力	120	145	70	35	50	50
氣力	50	140	130	50	50	50
自尊（プライド）	120	50	180	30	175	120
品德（モラル）	50	185	160	25	60	50
品格（気品）	50	75	140	45	150	30
性情（気だて）	25	140	30	50	30	90
感受性（センス）	50	30	35	190	120	50
魅力	50	35	50	195	150	80
武勇	20	25	150	50	30	90
信賴度	25	35	40	30	35	30

父親每年收入表

父親的職業	商人	旅行僧侶	引退騎士	旅行藝人	沒落貴族	流浪者
每年最大收入	1500G	800G	700G	800G	500G	0G
借錢限額	200G	200G	500G	50G	1500G	50G

TEXT：MS-RX-78　© 1997,1998 NINELIVES INC/ GAINAX

SLG　MEM　製造商：GAINAX　售價：5800日圓　發售日期：6月18日　SEGA SATURN

你是甚麼型？

除了你的職業對女兒有影響之外，血型對女兒的能力值都有影響，雖然影響的指數並不大，但是同樣值得注意的事。

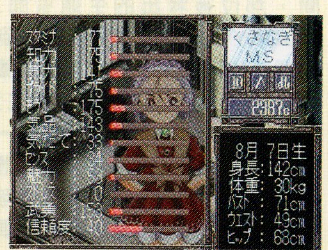
血型對能力的變化

血型	能力的變化
A 型	品德、品性和疲勞上升
B 型	氣力和感受性上升。疲勞下降
O 型	氣力和自尊上升
AB 型	品德、氣力、感受性和疲勞上升

育兒的基本技巧

1）當接到女兒後，應先看她的能力值，了解她的長處和短處，然後才決定她的將來。
2）各父親應該注意女兒的疲勞度，若是疲勞度過高，女兒就會生病。生病的話，除了要留在家中休養外，還會花掉金錢，因此必箕注意這點。
3）父親應常與女兒溝通。取得她對你的信任。
4）在女兒生日的那天，最好就買些禮物送給她。
5）為令女兒不會變成不良份子，有時都要買禮物送給她。
6）疲勞度可利用休息來減低。





每年的收獲祭

每年的除了有定期舉行收獲祭外，還有櫻花祭等節目，每次都會由市民選出一位美女，勝利者將會受國皇的獎金。在初時是會比較難得獎的。





冇她成龍？

當然，在你有錢時，就應送她到學校等地方學習，不要浪費寶貴的時間。到不同的地方學不同的事物，但是學不同的事物，同樣會影響女兒的能力值和最終結局。因此要她成為甚麼就要好好選擇。





學習對能力值影響一覽

場所/ 名稱	學校	武術道場	舞蹈室	烹任室	音樂室	繪畫室	行儀見習	斷食道場	教會
學費	10	10	13	10	15	15	15	5	3
狀態	通常 貪乏 戀愛 自大 不良	通常 貪乏 戀愛 自大 不良	通常 貪乏 戀愛 自大 不良	通常 貪乏 戀愛 自大 不良	通常 貪乏 戀愛 自大 不良	通常 貪乏 戀愛 自大 不良	通常 貪乏 戀愛 自大 不良	通常 貪乏 戀愛 自大 不良	通常 貪乏 戀愛 自大 不良
	○○○○○	○○○○○						▼▼▼▼▼	
知力	▲▲▲▲○					○○○○○			○○○▲○
氣力				○○ ○	▼	▼		▼	
自尊	○○○○▼	○○○○○	○○○○	▼	○ ○○○	○	○		
品德	○○○○○	○	▼				○○○○○		▲▲▲▲▲
品格			○○○○○		○○○○○		▲▲○○▼		○○○○○
性情	▼	▼	▼	▲▲▲○○			▼	▼	▼
感受性				○○○○○	▲▲▲▲○	▲▲▲▲○			
魅力	○○○○○		○○○○○				○○○○○	○○○○○	▼
武勇		▲▲○○▲							
疲勞度	○○○○○	▲▲▲▲▲	○○○○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○	▲▲▲▲▲	○○○○○
體重				○				▼▼▼▼▼	

冇錢？怎辦？

在冇錢的時候，當然要找錢回來，派女兒出外工作，是唯一的方法。可是工作有「剛」「柔」之分，「剛」就是一些較粗重的工作，可鍛練她的耐力，如大工般的工作；至於「柔」便是較輕鬆的工作，如打掃等。但是要注意女兒的疲勞度。





工作令能力值的變化

工作	農場	市場	打掃（メイド）	家庭教師	礦山	大工	保母（子守り）	酒場	家務
出現條件	耐力 100	氣力 80	自尊 80	知力 300	耐力 200	氣力 150	耐力 50	耐力 100	無
成功條件	氣力 40	氣力 50	品格 60	魅力 70	氣力 100	耐力 60	氣力 20	氣力 80	耐力 30
狀態	通常 貪乏 戀愛 自大 不良	通常 貪乏 戀愛 自大 不良	通常 貪乏 戀愛 自大 不良	通常 貪乏 戀愛 自大 不良	通常 貪乏 戀愛 自大 不良	通常 貪乏 戀愛 自大 不良	通常 貪乏 戀愛 自大 不良	通常 貪乏 戀愛 自大 不良	通常 貪乏 戀愛 自大 不良
取得金錢	14141414	12121212	1212201212	16161616	2020 2020	1818181818	12121212	1515201515	1 1 1 1 1
耐力	○○○○								○○○○○
知力		○○○○		○○○					
氣力	▼	○○○		▼▼ ○	○ ○	○○▼○○		○○▼	○○○○○
自尊	▼▼▼▼	▼▼▼▼	▼▼○▼▼	▼ ○	▼	▼	▼▼▼▼	▼○▼	▼▼▼▼▼
品德	○○○○	▼▼▼		▼○	▼▼	○	○○○○	▼ ▼ ▼	○○○○○
品格	▼▼▼▼	▼▼▼	○○○○○		▼▼ ▼	▼▼ ▼▼		▼ ▼	
性情			▼▼▼ ▼	○ ○	○ ○○	▼▼ ▼▼	○○○○	○ ○	○○○○○
感受性	▼▼▼▼					○○○○○	▼▼▼		▼▼▼▼▼
魅力			○○○○○					○ ○	
武勇					○○ ○○	○○ ○○			
信賴度	▲▲▲▲	○○○○	▲▲▲▲▲	▲▲▲▲	▲○ ▲○	○○▲○○	▲▲▲▲	▲○▲▲▲	○○○○○



SHADOW TOWER
進入陰森恐怖的暗黑塔

TEXT：怪獸

RPG 製造商：Form Software 發售日：發售中 售價：5800日圓
容量：CD-ROM 記憶：2 BLOCK 對應DUAL STOCK
2P MEM PlayStation

《SHADOW TOWER》是一個和《KING'S FIELD》玩法樣同的遊戲，不過這遊戲是沒有LEVEL系統的，而增加能力值的辦法就只有配置屬性高的防具和武器在主角身上，玩者的目的就是擊倒身在「邪死界」的最後頭目，不過之前玩者需要做好充足準備。遊戲除了以上介紹的之外，還有可以拿取對手ITEM的VS MODE。

操作方法

↑	前進
↓	後退
←	左回轉
→	右回轉
△	武器攻擊
○	EVENT（開門、拾取ITEM、會話）
□	使用盾牌
×	ITEM MENU
L1	左平行移動
R1	右平行移動
L2	向上望
R2	向下望
○→△：替換手持的武器	
○→□：替換手持的盾牌	
×→△：使用右手的魔法	
×→□：使用左手的魔法	
×→×：MENU畫面	
L2+R2：視線回復水平	

舞台

在這個世界的舞台是由一座名叫「暗黑塔」的塔和七個可以互通的世界組成的，而這七個世界是以暗黑塔為中心分佈在四周的。這七個世界分別是「人間界」、「地屬界」、「火炎界」、「水妖界」、「幻魔界」、「奇獸界」和最後的「邪死界」，而在每一個世界裏，都會分開數個地域。玩者最初開始的就是「人間界」的孤獨城。

預定裝備

在遊戲中，玩者需要經常留意身穿的防具，以及手持的武器和盾牌，因為如果主角身穿的防具被破壞了的話，再次被攻擊的受傷程度就會增加了。武器方面，當想攻擊的時候，但不見了武器，可以想想有幾恐怖呢！

情報



在遊戲中，雖然全部的魔物都是主角的敵人，但在某些情況下，主角亦都會遇到一些中立的魔物。當主角和它們傾談時，有機會從他們口中取得一些相當重要的情報。

碑文



除了可以在魔物口中取得情報外，原來在某些牆壁上亦可得到一些情報。當進行遊戲時，玩者只需要細心留意一下四周的牆壁，就會很容易發現那些由紅色顏料寫成的碑文。

修理



由於使用武器和防具時，多多少少都會令它們的耐久度減低，甚至不能再次使用，所以有修理它們的必要。玩者只要進入天秤石板之內，便可以進行修理的工作，而修理條件並不是給予這個世界的金錢，而是主角的HP（莫非這個修理員是魔鬼來的）。

石板的秘密

在遊戲裏，玩者將會遇見很多圖中的石板，它們會有皇冠、羽毛、天秤和盾牌四個種類，而每種石板的功能都不同的。

皇冠—SAVE POINT



羽毛—轉移點





天秤—修理屋



盾牌—道具屋



隱藏了的門

在遊戲裏，除了一些可以用肉眼看到的門之外，還會有隱藏在牆壁裏的門，在這些門後可能會發現一些非常珍貴的武器或防具，甚至可以發現通往其他地域的通道。




魔物書



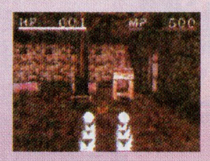
這本魔物書是讓玩者可以看回曾經和主角相遇過的魔物。在這裏可以看到那些魔物的各項能力、屬性和魔法等。

各項能力解說

遊戲裏大約可以分做物理和魔法兩種能力，而每種能力各自會有7種屬性，它們會直接影響玩者的各項參數。

屬性	説明	關連參數
物理能力		
身	身體的能耐	HP/裝備重量界限/武器攻擊力/武器防禦力
閃	敏捷度	HP/攻擊速度/武器速度
甲	防禦力(直接攻擊)	HP/鎧甲防禦力
地	安定性	HP/衝擊抵抗力/鎧甲防禦力
斷	切斷力	HP/武器切斷力
碎	打擊力	HP/武器打擊力
貫	貫通力	HP/武器貫通力
魔法能力		
氣	精神的能耐	MP/魔法攻擊力/武器防禦力
詠	集中力	MP/詠唱魔法速度
陣	防禦力(魔法攻擊)	MP/魔法防禦力
淨	回復力	MP/狀態回復力
粒	粒之魔法	MP/魔法攻擊力/魔法防禦力
溶	溶之魔法	MP/魔法攻擊力/魔法防禦力
靈	靈之魔法	MP/魔法攻擊力/魔法防禦力

特殊屬性



在魔法屬性中是存在着一些特殊屬性，例如：炎和酸。在武器裝備裏，將會有一些裝備上持有不同魔法屬性。當主角使用一些和敵人屬性相同的魔法時，其魔法攻擊效果就會減低，相反地使用敵對魔法屬性的魔法時，其魔法攻擊效果就會有所增加。

炎—凍—毒—酸—聖—闇

特殊狀態

在遊戲中，敵人所使用的攻擊可能有一些會帶有特別效果，令到主角受到攻擊時產生了特殊狀態。

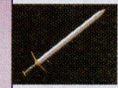
這些特殊狀態需要一定時間後才可以完全消除，或是使用ITEM來解除這些特殊狀態。

毒—毒霧。在一定時間內不斷減少HP。
痺—麻痺這個特殊狀態會使主角的身體動彈不得。
闇—闇之魔法。眼前看見的東西變得漆黑一片。
呪—呪之魔法。體力與魔力下降。
重—重之魔法。動作變得遲鈍起來。



裝備

在這些裝備裏共分為SHORT SWORD、LONG SWORD、MACE、AXE、BOW、HELMET、SMALL SHIELD、MAGIC RING、ARMOR和SHOES。這些裝備除了可以在地上拾得外，還可以在打倒敵人後拾到。



SHORT SWORD
遊戲最初開始時，主角手持的是一把短劍，威力並不太高。傳説守護這個塔的僧侶手持的正是這種武器。



LONG SWORD
LONG SWORD是一種比標準還長的劍類。而它是一種以攻擊中段為中心和威力比較平均的武器。



MACE
在棍棒的前端加上了一個固定的針刺物，而它是一種高粉碎力的武器。當中更有一些比較長的MACE，而且亦都很容易使用。



AXE
能夠將厚厚的鎧甲砍斷的斧頭長度愈長，切斷力就會愈高，不過重量和大刀刃正是它的缺點。



BOW
這是戰鬥中使用的弓箭，它的攻擊範圍比其他武器更大，攻擊到遠距離的敵人正是它的優點。



HELMET
這是由薄鐵塊加工而成的簡單頭盔，是下級士兵經常使用的種類。它是一種能夠防禦頭部的防具。



SMALL SHIELD
一般盾牌都是以細小輕巧為主的，而製造它們的材料是鋼鐵和木材兩種。



SUMMONING BAND
它是一種蘊藏魔法力量的指環，需要透過人類的身體才能解放被封印了的力量。主角需要佩帶它才能使用魔法。



QUILT ARMOR
這是使用厚厚的布料而製成的簡單鎧甲，而且是較輕的鎧甲種類，但防護力非常低。



LEATHER BOOT
由獸皮縫製而成的長靴，它能夠在不同惡劣的環境下使用。這是主角最初穿着的長靴種類。




VS MODE
在這個模式中，玩者可以和朋友同時使用各自的SAVE咭，拿出自己曾經遇過的魔物來進行對戰，玩者還可以以1對1或3對3的方式來對戰，除了對戰外，玩者還可以用ITEM來作賭注。當取得勝利時，勝方便可拿掉對方的賭注。



銀河公主傳說
YUNA～FINAL EDITION～



文：積奇



SLG MEM 製造商：HUDSON 發售日：6月25日 售價：5800日圓 PlayStation

銀河公主於PS上登場了！！






前言

經過半年的沉默，於SATURN上大受歡迎的《銀河公主傳說》系列的最新作「3」，將會以「FINAL EDITION」的版本於PS上出現！除了優奈外，就連歷代作品和動畫中登場的角色等強力的同伴亦會於作品裡出現啊！遊戲的系統會原用SS版的《YUNA3 -LIGHTING ANGEL-》，而這個PS版將會加入新的原創要素，初次接觸YUNA的人一定不要錯過，有玩SS版的人亦會十分滿意。充滿愉快氣氛的YUNA世界，優奈和她的同伴正在等待着你啊！！

YUNA的發展概略

銀河公主傳説YUNA　1992年10月23日發售
機種：PC ENGINE 類型：DIGITAL COMIC 售價：6800日圓
銀河公主傳説YUNA 2　1995年6月30日發售
機種：PC ENGINC(SUPER CD ROM) 類型：DIGITAL COMIC 售價：7800日圓
銀河公主傳説YUNA～哀傷的茜妮～　1995年9月～(OVA動畫)
銀河公主傳説YUNA FX～哀傷的茜妮～　1996年3月8日發售
機種：PC-FX 類型：AVG 售價：8800日圓
銀河公主傳説YUNA～深闇的妖精～　1996年12月～(OVA動畫)
銀河公主傳説YUNA 3－LIGHTNING ANGEL－　1997年12月4日發售
機種：SEGA SATURN 類型：SLG＋AVG 售價：5800日圓
※除了以上作品外，其餘像《銀河公主傳説YUNA RIMIX》等商品亦在發售中。





神樂坂優奈

出生日期:2283.4.17　年齡:16歲
星座:白羊座　血型:AB
身高:158cm　體重:45kg
三圍:78・56・82　出生地:橫濱
興趣:看電視、打電話、收集布公仔
性格:樂天派、無憂無慮
出身學校:私立白丘女子高等學校1年級生
攻擊技:亂擊、幻影炮、光之刃
初戀時間:小學3年級時的班主任
負責聲優:橫山智佐

遊戲內主要的3個部份

ADVENTURE

遊戲內用來交代故事的部份，分支的選擇也是於這裡進行。



光之妖精，艾露娜登場！

艾露娜於優奈她們面前出現，告知邪惡的能量正要爆發了，而她亦會成為同伴。



信賴的隊友，保利蓮娜登場！

YUNA「1」時的戰友出場，這次也會和優奈她們一起作戰！



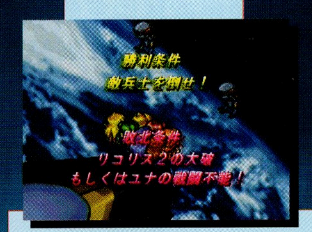
只要變身，便不怕壞人！

變身後，優奈由街上搗亂的機械兵手上救出市民，站於她面前的正敵人的頭目「機械化皇帝」。



■得到同伴們的鼓勵，優奈終於打起精神了。

BATTLE



勝利條件的確定

每次任務開始時也會有勝利條件的顯示，完成條件便可過關。選擇支的不同，勝利條件亦會不同。



一開始便是移動！

戰鬥開始後便是移動，也有移動範圍的顯示。



目標選擇

接着便是選擇攻擊的敵人，不同攻擊方法，距離亦不同。



GOLD 0

名前	LV	HP	EP
ポリリーナ	9	137	177
一条院ミサキ	9	124	159
麗美	10	180	125
お茶の佳華	9	97	159
ユーリィ	9	168	115
神楽坂ユナ	9	141	150
銀鞘のミキ	10	112	172
六本木の舞	9	170	98
詩織	10	103	133

使用強力的技攻擊！

角色們的能力升級後，所習得的技亦不同，而技的使用是較通常攻擊強的。



必殺技的使用

空中飛舞的「爆光球」炸向敵人，十分華麗啊！

LONG RANGE MAP

角色移動和道具的購入也是於這裡進行的。對於長距離的目的地，角色的移動便會轉成這個Long Range Map。除了這樣外，戰鬥時所使用的道具也是於這裡購入，Save和Load的進行等，是一個進行遊戲不可少的部份。

■分支的選擇



■除了地球外，宇宙也有這個Long Range Map的。









STORY

身為女子高中生們的偶像，亦是拯救銀河系的「光之救世主」的優奈，時常也是精力充沛，活潑開朗。這一天，天空突然變得昏暗，一個自稱「機械化皇帝」的巨大幻影出現，並向地球發出了破壞宣言，説時遲那時快，「她」已經操縱著機械化兵團向市街發動攻擊了！雖然優奈已立刻和伙伴們向著機械化兵團迎擊，可是用來破壞地球的導彈「天火」的啟動掣已被按下了，優奈她們能成功拯救地球嗎？另一方面，機械化皇帝的真正身份又是誰呢！？以地球和宇宙為舞台，優奈最大的戰鬥要開始了！！



PS版的新要素！

這個稱為「FINAL EDITION」的PS版，除了內容和系統方面移植至SS外，其原創的新要素亦十分有趣啊！

NEW！對戰PLAY！

為了要完成遊戲，提升角色們的等級是必須要的。而這個PS版便是可以利用由你一手育成的角色和朋友進行對戰！只要把遊玩時的資料儲存(SAVE)，便可於對戰時使用了。利用各個不同特徵的版圖為舞台進行戰鬥，系統和Original Mode的戰鬥方式一樣，而且更可以使用相同角色呢！





■ 決定出場角色的先後次序，與友人對戰！

NEW！CARD COLLECTION！

PS版第二個原創要素便是這個「Card Collection System」！以優奈他們為對象的卡片將會於遊戲內出現，只要於戰鬥中發現一樣名為「保莉蓮娜小食(ポリリーナスナック)」的道具便可得到一張角色卡。所得的卡片全是插畫圖案，而且之後還可以自由觀賞呢！至於卡的數量會是每個版圖有3至4張，全部總數共有55張啊！而且這個集卡系統更設有和朋友卡換卡的機能，只要把集得卡的資料儲存於Save Card之上便可以了。





■ 於戰鬥時可找到角色們的卡片。





遊戲中玩者是一間學校的棒球部的教練，以帶領一隊美少女棒球隊奪取全國比賽冠軍為目標。在遊戲中，玩者除了訓練她們之外，還要為自己的終身幸福設想，你可以在當中選出一個女孩子為你的終身伴侶，也可以瀟洒地在得到冠軍後，功成身退的悄悄離開。不管你要怎樣，在眼前的便是你必須知道如何面對將來發生的事。

製造商：XING　容量：2 CD-ROM
發售日：預定98年8月下旬　售價：5800日圓

BY：格仔衫之男

DOKIDOKI PERTTY LEAGUE～熱血乙女青春期

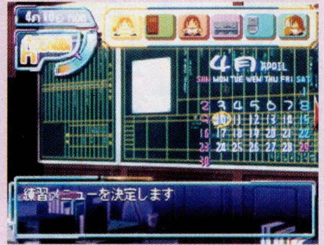
基本篇

玩者是一名女子棒球部的教練，在4月8日至到翌年8月這17個月內於霞KE浦高校任教，這一段期間除了本部的9個隊員，還加入了四位新隊員，玩者便要將這13名少女訓練成材，在女子高校棒球大會中奪標，以稱霸日本為目標。身為教練的你在每個星期一至五都要為她們提供練習，在放學後如果不須要參加學會的活動，各隊員便可以自由活動，享受自己的私人時間。而在休息日的早、午、晚三個時間，玩者是可以在這些日子執行3次行動指令。遊戲的特別事件多數是在玩者的自由活動時間發生，而練習內容和比賽的勝敗都會影響特別事件的出現，遊戲的ENDING是會被玩者所遇到的特別事件和比賽的成績而定。



訓練篇

身為教練的玩者當然是要將自己的隊員訓練得最好，在比賽前以最佳的狀態出場吧。而要把隊員訓練得好，在一開始的時候應該先查看各隊員的專長，作出重點訓練的方式，當她有了一定的能力後，便把她的能力再平均的訓練，這樣便會事半功倍了，除了把她們訓練成一隊出色的球隊，也要跟她們有良好的關係。



■有了時間表便可以及早作出準備



育成指令

育成指令可以分為MANUAL和AUTO兩種，這兩種指令分別是在於練習設定的時間，MANUAL的練習所得出來的效果會比較集中，然而AUTO的練習效果會較為平均。



■先在　選擇練習的模式

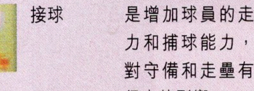
MANUAL

於每一日都設定出訓練的指示，對於想增加一項能力是會比較有效，在遊戲開始的時候只有7種練習項目，而隨着遊戲的發展，出現的練習項目便會相對地增加。

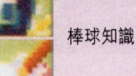

投球：增加投球力、制球力，是投手必須的一項


打球：可以增加打擊力和選球力，是訓練攻擊的主體


接球：是增加球員的走力和捕球能力，對守備和走壘有很大的影響


基礎運動：主要是訓練各隊員的耐久力


長跑：在遊戲開始的時候十分有用，因為可以增加球員的體力

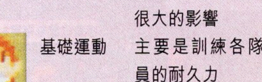

短跑：集中地增加球員的走力

棒球知識：是以增加判斷力為目的，對一個內野手來說是十分重要的

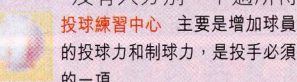

休息：讓各球員休息，可以回復體力，亦可以減少球員受傷的機會

AUTO

吩咐球員在一星期內應該作出什麼練習，一共有5種練習，而練習的內容都是分類的練習，但是和MANUAL也沒有大分別，不過所得出來的效果會比較平均。


投球練習中心　主要是增加球員的投球力和制球力，是投手必須的一項

打擊練習中心　要增加打擊力和選球力，練習這一項便最好了，而要訓練出一名出色的擊球手便努力練習吧


守備練習中心　這一項練習的走力和捕球能力，對一個外野手來說是十分重要的，而且還提供了短跑的訓練


基礎運動中心　是着重體力和耐久力的練習，當中包括了基礎運動和長跑，對於防守的隊伍而言是不可少的一個環節


棒球知識中心　內野手的必修科之一，接受訓練的球員會增加不少的判斷力

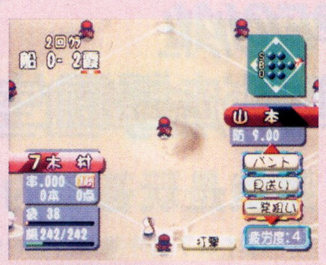


■在練習之後可以看到她們的成果



比賽練習

不論兩種練習模式也可以使用這一個指令，不過便有點不同。在MANUAL的情況下執行這指令，可以吩咐球員怎樣投球，然後便教擊球手應該如何應付這球；而在AUTO的時候，便是進行比賽，比賽分為上下兩部份，由玩者下指令給隊員如何比賽和改變戰術。



■練習賽是很重要的

自由行動

每一次自由行動都會消耗一個行動機會，玩者可以利用這一段時間到城鎮中逛逛，如果碰上了女孩子，便可以跟她約會了，在對話之間有可能會發生特別事件，這樣便可增加彼此間的信賴度或好感度。



■不要忘了自己的私人時間啊



新加入的三位隊員

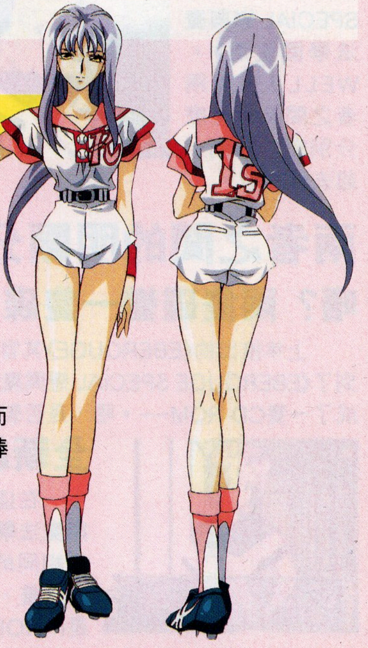
神田紗由里（CV：川上とも子）

PROFILE
出生日期：3月28日
星座：白羊座 血型：AB
身高：164cm 體重：50kg
三圍：84/55/85
級別：一年級 組別：A
編號：13 守備位置：——

是一個比較內向的人，很少主動地去接觸其他人，經常都把一些事放在心中，不會跟其他人傾訴，而她只得葵這一個朋友，在葵的推薦下加入了這個棒球部。



■除了打棒球之外還可以幹什麼





水無月 葵（CV：水野愛日）

PROFILE
出生日期：8月26日
星座：處女座 血型：A
身高：156cm 體重：44kg
三圍：81/53/82
級別：一年級 組別：A
編號：11 守備位置：——

是野野原中學時代的「師妹」，在她中學三年級的時候加入了霞浦高校女子棒球部。她的性格十分活潑開朗，喜歡幫助別人，她養了一隻很大的聖班納狗。

千堂アリサ（CV：宮村優子）

PROFILE
出生日期：11月6日
星座：天蝎座
身高：167cm 體重：54kg
三圍：88/57/89
級別：一年級 組別：B
編號：12 守備位置：補欠

一名好奇心旺盛的美日混血兒，對任何事物都感興趣，能夠說流利的英語和日語，就讀於霞浦高校的姊妹校「MARUI HIGH SCHOOL」，在一個學生交流的活動下到了這個棒球部。



MEM	製造商：TAKARA	容量：CD-ROM
SLG	價格：5800日圓	發售日：發售中

PlayStation

TEXT BY: 小健健



EBEROUGE SPECIAL 戀與魔法學園生活

一邊學習魔法，一邊把女孩子追到手!!

早陣子(其實已不是早陣子囉，已是去年的事~~)推出了一隻名為《EBEROUGE》的SLG，而且更在第50期中刊出了由天草四部所製作的攻略。一年後，KATARA推出這遊戲的改版，並命名為《EBEROUGE SPECIAL 戀與魔法學園生活》。WELL，究竟兩者之間又有甚麼分別呢？我們一起去瞧瞧吧。



兩者之間的明顯分別!!

唔？兩隻碟變一隻碟??

上年推出的《EBEROUGE》其容量是兩隻CD-ROM的，不過來到了《EBEROUGE SPECIAL 戀與魔法學園生活》中，卻不知何解變成了一隻CD-ROM~~。唔，是否製造商把上集的程式壓縮了呢?



全新繪畫的人物畫!!

在這隻《EBEROUGE SPECIAL 戀與魔法學園生活》中，雖然那些女孩子是相同的，但她們的半身照片都被全新繪畫，感覺上她們好像長大了。(尤是阿NOISCHE姐姐)

何解？因為上一集的故事是於主角就讀魔法學園初等部時開始。而今集呢，故事就由高等部開始了。所以，女角的外表也有成長了的感覺。(WELL，我總覺得這遊戲的人物設計好像是北爪宏幸~~，但找來找去也找不到這遊戲的人設資料~~)

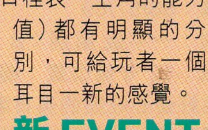
遊戲時間縮短了!!

上回遊戲時間是長達5年的，不過來到了今集，時間就縮短成為1年零9個月。雖說遊戲的流程時間短了，但反之令到EVENT的出現密度更高，令遊戲的節奏更為緊密。

全新繪畫的系統畫面!

除了那些可愛的女孩子被重新繪畫外，各系統畫面(如日程表、主角的能力值)都有明顯的分別，可給玩者一個耳目一新的感覺。





新 EVENT 追加!!

剛才不是說過因為時間縮短了，令EVENT的出現密度更高嗎？原來廠商把前作沒有的EVENT也加了進去。如是者，玩者碰到EVENT的機會可會更大？(還是MISS EVENT的機會更大呢？)



遊戲是玩甚麼的呢？

剛才說了些今集跟上集的分別，但是對未玩過這遊戲的玩者來說，也許還是一頭霧水。我沒有理由叫你們找回一年前的《遊戲誌》來看吧？不如在這裡在作一個簡單介紹啦。

STORY:

在宇宙的另一邊，原來有一個名為「ワーランド」(華蘭度)的世界。而且，這個世界曾被一位女神所打救，得以續存。

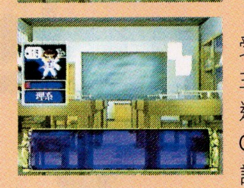
不過，考古學者ザクセン感到會再有不祥的事發生，所以，他就創立了一個魔法學園。用以延續神話「EBEROUGE」；用以培育能使用「創造魔法」的人。

就是這樣，一個為了戀愛、友情、甚至是華蘭度的未來之故事，就此開始了。

基本流程:

唔，基本上它跟一般的戀愛育成GAME差不多。玩者都是要在每個星期天，決定跟著下來的一個星期內要學習甚麼東西。當然，若果該項學習項目成功的話，與這有關的能力就會得到提升。(通常是15點)反之，若果學習失敗了，有關的能力就會反被減低。(通常是5點)不過，提升是被減低數值之3倍，想起來又有賺啊。(可以這樣計的嗎？)另外，不是所有學習項目都只是玩一天的，有好一些是必定要連續學習兩至三天。





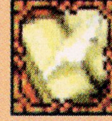
又，在每個雙數月的月尾，主角就要接受「能力測驗」。在這個測驗中電腦會以當時主角各方面之能力值作一個評分。若果有超過兩科不合格的話，就會被踢出校。(即是GAME OVER也)故若果不想被人家踢出校的話，玩者可要平均發展主角的各項才能。

這遊戲的靈魂!!SCHEDULE 畫面!!

當那天是星期日、假期及或者被玩者編成是「探索日」時，這個畫面就會出現。而這畫面中的四個指令：「預定」、「見察」、「行動」及「談話」更是這遊戲的靈魂，玩者就用它們來培訓主角及追女孩子的了。我們一起去看看吧。

「預定」:

一個在星期日晚上才可使用的指令，用以計劃主角未來一週的時間表。而在「預定」指令中更有各種各樣的ICON，大家可參考下面「預定指令中各ICON介紹」。



「視察」:

一個於星期日、假期及「探索日」都可使用的指令，玩者除了可在這裡知道自己有甚麼道具外，更可知道各女孩子的對你的好感度。





「行動」:

也是一個星期日、假期及「探索日」都可使用的指令，玩者可利用這個指令跑到市鎮的各個地方。不過能不能碰到女孩子就要看看你的運氣了。



會話:

一個只可在星期日及假期使用的指令。用以跟心儀的女孩子談話。而且，它更是約會的第一步！！兄弟！好好把握機會呀！



預定指令中各 ICON 介紹:

武術魔法:

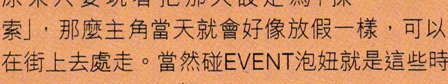
一個需時兩天的學習項目，不必講也知道能提升主角「武術魔法」這方面的能力。由於RINDER姐姐是對「武術魔法」有興趣的，若果閣下想追求她的話，那就要在這方面下番苦功了。

理系魔法:

又是一個需時兩天的學習項目，而它就可提升主角「理系」這方面之能力。至於女孩子方面，FORLARZ對甚麼科學、實驗也蠻有興趣的。快快來投其所好吧~~。

探索:

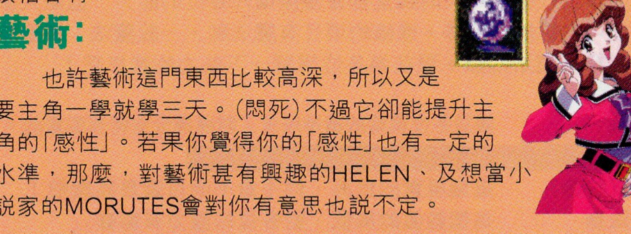
WELL，基本上這不是一個學習項目來的，那這又是甚麼東東?



原來只要玩者把那天設定為「探索」，那麼主角當天就會好像放假一樣，可以在街上去處走。當然碰EVENT泡妞就是這些時侯了。

治理魔法:

一個非常霸道的學習項目，因為它需要主角三天的時間啊！！不過它卻可以令主角學到有治病能力的「治理魔法」。若果你的「治理魔法」是棒的話，也許那位十分喜歡小動物，將來又想當個治理魔法師的MULAR會對你另眼相看啊。



藝術:

也許藝術這門東西比較高深，所以又是要主角一學就學三天。(悶死)不過它卻能提升主角的「感性」。若果你覺得你的「感性」也有一定的水準，那麼，對藝術甚有興趣的HELEN、及想當小説家的MORUTES會對你有意思也説不定。

學會活動:

這不是甚麼學習項目來的，只不過是把這天用來參加學會活動罷了。而在遊戲開始數天後玩者就可選擇學會。不過，若果想追得美人歸，最好當然是跟TARGET同屬同一個學會啦。

創造魔法:

又是一個需三天學習的東西，不過卻可提升主角「由無變做有的能力」。(即是「創造魔法」囉)至於女孩子方面，不知何解那個對歷史有興趣的NOISCHE卻非常注重這方面的能力，若想她成為女朋友的話，好好的去創造東西吧。

武術:

打打殺殺這些東西，一天就夠了。然而，它卻能提升主角的「技能」及「體力」的數值。不過，哪個女孩子又會喜歡打打殺殺的東西呢？原來喜歡音樂的CASTELE、還有想當女演員的ELTS及愛游泳的MARIANN都想其男朋友在這方面有一定的技能。WELL，知道應怎做了吧?

下週時間表:





這也不是學習項目來的，只是可以讓玩者看看下週有甚麼「好節目」。唔，這是是於有些日子被電腦硬性規定要做某樣東西。(如考試~~)所以有這樣的設定，玩者就可以好好地「計劃將來」。

文系學習:

一個需時兩天的學習項目，而它是會提升主角的「文系」能力的。至於女孩子方面，看重這方面的，當然是時常書不離手的FERDENE啦。唔，這樣文質彬彬的女孩子可要一位極有文學修養的男士當男朋友啊。

休養:

休養也要學習嗎？當然不是~~。由於學習東西是會消耗主角的「狀態」值的，若果想把這個數值提升的話，那就要用這個「休養」指令回復之。不過，主角用一整天來睡覺，似乎又誇張了點~~。

好好把握女孩子們的私隱!!

若果不知道女孩們的喜好、對追求來説絕對是事倍功半。而以下就有一個表，希望大家的追求有所幫助吧。

姓名(日語)	姓名(英語)	生日日期	所屬學會	相對的星座	生日禮物	玩者要注意的能力
ノイシュ	NOISCHE	12月26日	歷史	金牛,處女,山羊	第一年耳飾(イヤリング),第二年古文書	創造魔法
コー	COH	5月19日	遠足	金牛,處女,山羊	第二年探檢家套裝	體力
フェルデン	FERDENE	10月30日	文藝	巨蟹,天蠍,雙魚	第一年書,第二年可愛絲帶(可愛いリボン)	文系知識
モリッツ	MORUTES	6月12日	無	雙子,天秤,水瓶	第二年帽子	感性
カステル	CASTELE	11月28日	音樂,網球(テレス)	白羊,獅子,人馬	第一年花,第二年 DESIGN RINGデザインリング)	技能
エルツ	ELTS	7月1日	田徑(陸上),演劇	天蠍,雙魚	第二年田徑用的鞋	技能
リンデル	RINDER	4月4日	魔法	白羊,獅子,人馬	第二年一起吃東西	武術魔法
フォルラーツ	FORLARZ	1月23日	科學	雙子,天秤,水瓶	第一年珍貴的工具,第二年科學書	理系知識
ミュラー	MULAR	8月4日	生物	白羊,獅子,人馬	第一年花屋,第二年花盆(植木鉢)	治療魔法
マリエン	MARIANN	9月11日	游泳	金牛,處女,山羊	第一年蛋糕(ケーキ)第二年鍊墜(ロケット)	體力
ヘレン	HELEN	10月12日	美術	雙子,天秤,水瓶	第一年古舊的畫(古い絵画)第二年 HELEN 的肖像畫	感性



TEXT：古拉拉_B

© STARLIGHT MARRY／E3 STAFF



SLG MEM

發行商：STARLIGHT MARRY
發售日：7月2日 價格：5800日圓

PlayStation

魔導學院學生必讀手冊

序

為了令各位成為魔導學院裏成功畢業的「魔族獵人」（或者達到其他「目標」），所以推出這本手冊，希望各位能夠好好利用，以免行差踏錯，抱憾終生……

學生需知

1）回校上課

各位同學雖然能通過考試而進入了魔導學院，但是要知道，在這兩年間各位是要上課學習對付魔物的辦法，還有大大少少的測驗、實習等等要你們通過，所以上學會是全自動的（玩者不用選擇上甚麼課堂，如果校內有特別事件發生，亦會自動出現）。還要留意上課時老師的教誨，這將會是某些特別事件中解謎的關鍵。





魔導學院2學年的時間表

一年級生

日期	事件
4月6日	入學典禮
5月3日	課外活動
7月2日	第1學期完結考查
8月1日	暑假
8月27日	夏祭
9月1日	第2學期開始
12月1日	第2學期期終測驗
12月30日	冬至祭
3月2日	第3學期期終考查

二年級生

日期	事件
4月7日	升班
7月1日	第1學期完結考查
9月1日	第2學期開始
10月20日	競技大會
12月1日	第2學期期終測驗
2月20日	畢業測驗
3月23日	畢業禮

2）善用課餘



課餘（假日）是給各位自由活動的，大家可以選擇溫習進修（有四種可進修之魔法）、四處遊玩、兼職或者躲在家中睡覺。每一天的課餘分為了早、午和晚三個部份，每次各位進行任何一件活動（進修、兼職或者約會也好），都會消費一段時間，所以時間分配是得重要的。而整天都睡覺是絕對不容許的！實在太浪費光陰了，除非是玩者的疲勞度太高，因為疲勞度高會影響進修或者兼職的成功率。兼職機會是不會自動上門找各位的，是要各位到小鎮的各處找尋才會有，留意不同性質的工作可能對自己的狀況有所影響，可能會提升屬性，也可能令疲勞大幅增加，所以做之前要留意說明。

3）活用魔法



校規雖沒有明文規定，但是平時各位是不使用魔法的，除了在戰鬥時。戰鬥中的魔法是由一張（或多張）原素卡或者呪文卡組合而成的。組合方法有幾種：

1）不組合——即是只用一張。（威力最少）
2）同數字組合——可以使用多於一張有相同數字的卡片。（威力中等）
3）順序組合——是同一種原素，而數字是順序排列的。（威力最大）



原素卡共有六種，分為炎、冰、大地、雷、光和闇，還有一張百搭。每張卡的左上角都有一個數字，數字愈大威力便愈大。



至於呪文卡，是在故事情節發生時取得的，對於輔助戰鬥很有用。最多可以帶着8張呪文卡，但是能取得的數目則無限制。

4）強化自己

為了通過嚴峻的考驗，各位必需了解自己的能力，優點和弱點而作出改善。每天的課堂都會慢慢提升各位的能力，但是大家仍然可於課餘時進修。進修的項目有魔法劍、一般魔法、神聖魔法和精靈魔法四類。現在為各位講解一下能力的意思吧！

自我	關於各位現時的精神狀況，對選擇分支時有影響的。
疲勞	影響進修或者兼職的成功率。
錢（貯金）	這個現實的世界，你不會不明白這是甚麼吧！
魔法劍	這個數值的高低，對各位的體力有影響
一般魔法	這個數值的高低，對各位的魔力有影響
神聖魔法	這個數值的高低，對各位的回復能力有影響
精靈魔法	這個數值的高低，對各位的防禦力有影響



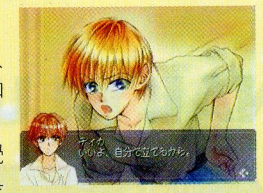




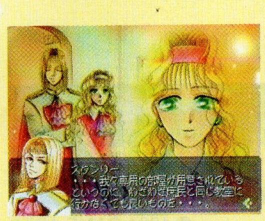




5）確定目標



各位同學都有憐香惜玉的心是人人皆知，但是如果過份熱情，則會令人錯覺花心。意思是各位同學還是專一些好，因為在某些決擇的時候，各位的「自我」值會因為各位仁慈的選擇而減少，不過選了一些令自己受壓力的決定也會減少「自我」，各位可以在選擇之前按下△看看說明，選出正確的一個，否則到最後甚麼香呀玉呀都會因為你的「自我」值低而不理你……



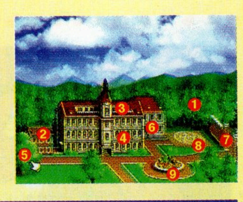
不過放心，各位可以到城鎮中的地方遊玩一下便可以回復（但是沒錢就不行了）。不要因為可以回復「自我」而高興，事實上能出外的機會少之又少，一方面要應付測驗考試，進修是少不了；另一方面要和其他同班（或不同班）的同學「溝通」一下，所以各位還是不要太多心了。

以下提供一些各位同學活動的特點，只供參考。

全部共通的	影響命運的日子是2年班的9月，在之前所發生的事，過了這個時候就不能挽救……
艾利安（アリアン）	經常會在FASHION MALL遇到，要好好把握機會搭訕啊
芝珈（ティカ）	第1學年的第二學期（即是9月），有機會外遊。
奧莉比雅（オリビア）	「冬至」是一個關鍵的日子……
莎樂（シャーロット）	第1年第1學期的測驗之後，還有第1學年的冬至也很重要……
瑪花（マーシャ）	即使她不在看舖，也去她的店子看看吧！
依菲（イーフィー）	她會於你不在家時致電給你，留意電話錄音吧！
雪妮（シャーリー）	經常不見面，也不能忽略她的心意，可能她會有心事但不告訴你知……

6）了解地圖

作為一個全面、成功的魔族獵人，必須了解身邊的事物，所以現在就給各位一張關於本校及艾魯達姆（エルダム）鎮的地圖，讓各位了解一下自己四週的環境。



魔導學院地圖

1）後山森林	從校舍可以看到的，一個充滿奇怪事情的地方。
2）禮拜堂	校內也有進行禮拜活動。
3）屋頂	看到整個鎮和海邊的地方，最好是兩個人來……
4）校舍	課室、圖書館、音樂室、研究室等等都集中在這裏，當玩者是1年級學生時是不能到2年級的班房的。
5）校園的樹	在樹蔭下跟她表白吧！（《心×回憶》嗎？！）
6）學生會	所有屬會集中在這裡，連不為人知的魔導探究會也是……
7）正門	學生出入的地方，有時也會看到貴族回校的威勢（是指艾莉安吧！）
8）練習場	魔法劍練習的地方。會不會在這裏遇到勤於練劍的芝珈呢？
9）花圃	很多女孩子都喜歡在這裏看花談天

艾魯達姆鎮地圖

各個場所都可在回復各位的「自我」值的，而某些場所更可以買到回復道具等等的物品。多些到訪，可能會遇到兼職的機會啊！

樂器屋	可以買到「封音機」（聽遊戲音樂用的，但要有樽才可以）。
ファッションモール	即是時裝廣場，可以買到流行的服飾。
市場	各式各樣的物品也可以買到。
書店	會不會買到《遊戲誌》呢？
劇場	幻劇上演的地方，可以減輕壓力鬆弛神經緊張。
競技場／公園	有各種的總合運動設施，非競賽時也可以來這裏玩玩。
ドラゴンショップ	龍之店，可以買到POCKET DRAGON的。
遊技場	即時遊戲機中心，可以玩彈珠、桌球等等。
茶餐廳（喫茶）サヴォール	是ミック的家，也是各位魔導探究會會員集合的地方，更是一個兼職的好地方。
教會	可以藉着捐獻令自己的神聖魔法力量提升，但「自我」值會減低。
牧場	可以在這裏一嚐騎馬的滋味，聞說芝珈也喜歡馬啊……
觸媒屋	瑪花和她的婆婆一起經營的店子，可以買到回復體力的藥。
魔法學院宿舍（魔法学院寮）	去引誘比士達（ベスタ）玩吧！
魔法學院	當然就是本校啦！
魯夫他路（ルフタール）城	城前的廣場是免費回復「自我」值的地方啊！
積那斯（ジェナス）之家	在這裏可以進行各種進修、儲存、記錄及休息等等。

LUNAR 2 ETERNAL BLUE

MEGA-CD最後的傳說大作RPG
SEGA SATURN新裝再現

MEM 製造商：角川書店／ESP／GAME ARTS
發售日：7月23日 售價：6800日圓
RPG SEGA SATURN

TEXT：零式迪爾

前言

LUNAR ETERNAL BLUE原MEGA-CD版推出於95年12月，是當年集GAME ARTS、窪岡俊之、及STUDIO ALEX大成的渾身一作，無論故事、音樂、遊戲系統、動畫水準等亦有極高的完成度，而ENDING的獨特演出手法，更令玩者留下非常深刻的印象。而今次這隻SS的重新製作版，無論在動畫及系統上亦作出了極大的進化，所以對於已玩過原版及未體驗過的人來說，這遊戲實在具有相當大的吸引力及期望。

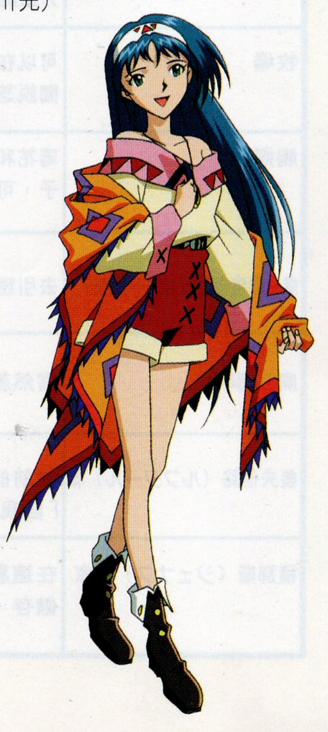
性格鮮明的人物

人物造型基本繼承原版，而配音方面因當年版本實在太受好評關係，因此並不會像LUNAR I的REMAKE版般作出太大改動。



希萊（ヒイロ）

立志成為冒險家的少年，性格正直爽朗，與考古學家的爺爺及自稱是赤龍之子的怪貓（？）露比居住於邊境沙漠區。希萊在青之塔的探險途中與路西亞相遇，並被她的外貌所吸引，為協助她與雅典娜相會，而開始漫長的冒險之旅。（C.V綠川光）



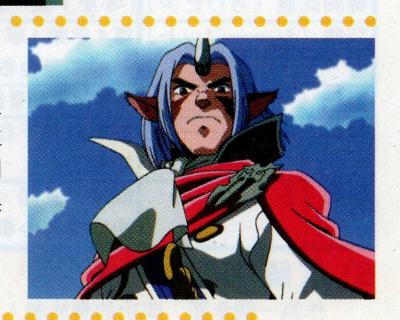
路西亞（ルーシア）

從荒蕪的青之星轉送到來LUNAR的謎之少女，聲稱要與女神雅典娜相遇並履行她的任務，最初對LUNAR四周的人與事莫不關心，其後與希萊及眾同伴的相處下，開始對事物有新的體會。（C.V橫山智佐）

妮美娜（レミーナ）

上集美美雅的子孫，身任已近沒落的魔法師公會當主，性格開朗，視財如命，夢想能復興魔法都市「維因」而四處招人入會收集資金。

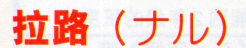
里奧（レオ）



雅典娜神團新四英雄之一，充滿義氣的硬漢一名，性格十分單純，故事開端受神團之命要捉拿路西亞，因而與希萊等人發生不少誤會。

路比（ルビイ）

經常跟隨希萊一起行動的古怪生物，自稱是他的女朋友，常呷路西亞的乾醋。



拉路（ナル）



孤兒山賊團的首領，說話和行為與他的外表年齡不太相襯，其實他的真正身份是．．．



SATURN版的大改良點

CHECK POINT 1 豐富的表情變化

在對話時人物的表情變化畫面多近200幅，除有助表現角色性格外，更能令玩者增加投入感

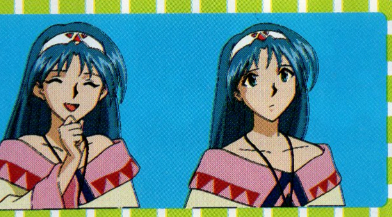


■希萊的百面相，害羞的表情十分有趣



■表情多多的路比





■沈默寡言的路西亞也有如此豐富的感情變化



■里奧的神情比較嚴肅

CHECK POINT 2 超華麗的動畫

今集遊戲重點仍是那近一小時的EVENT動畫，宣傳更聲稱有電影同級的質素，在SS版LUNAR I中，3DCG融合膠片動畫的手法十分不俗，相信今次在表現上會更加進步。



■路西亞站立於青之塔前。



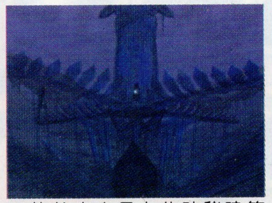
■被從水晶內突然出現的路西亞嚇倒的希萊與路比



■當年的技術未能表現出龍氣船的特性，SS版相信可更出色。



■希萊與路西亞在龍氣船上發生誤會的場面。



■位於青之星上的神秘建築物，故事開始時路西亞從沈睡中醒來的地方。

CHECK POINT 3 進化的戰鬥系統

SS版戰鬥的最大特色是加入了新的紋章系統，此系統是每人可裝備最大兩個的紋章以施出魔法，不同屬性的紋章可組合出不同的魔法效果，藉此加強戰鬥的變化和遊戲性。



相同屬性紋章組合情況



■裝上一個地屬性紋章時，只有較簡單的岩石魔法



■但裝上兩個地屬性紋章後，可組合出更強的岩石爆炸魔法。

不同屬性紋章的組合情況

■地與水屬性紋章組合時的冷氣地震魔法



■火與地屬性紋章組合時的火炎熔岩魔法



NAMCO ANTHOLOGY 1
NAMCO選集1

Text By：小寶寶

昨日創造經典，今日經典再現！

相信比較資深的機迷，都曾經玩過不少經典遊戲，為了讓大家重溫往日經典，NAMCO曾推出過一系列的NAMCO MUSEUM，並獲得好評如潮。但是那些遊戲都只是重新移植在次世代機種中，雖然是「原汁原味」，但卻不能好好利用次世代機的卓越功能。而今次為大家介紹的NAMCO選集1，除了再忠直移植舊有經典遊戲外，還把握了遊戲的重心所在，在次世代機中重新編寫，令遊戲除了保留了舊有系統，還加上了次世代機中的表現技術，令大家能重溫經典之餘，更能觀賞到以曾相識但嶄新的畫面、震撼的BGM以及領略到新的系統，實在是一舉多得哦！

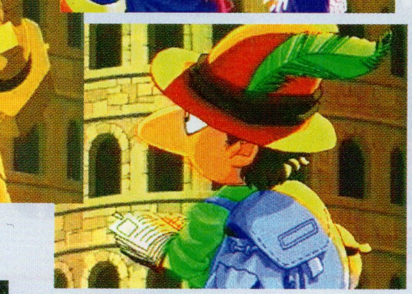


一絕的開場畫面

比起以前的遊戲，次世代遊戲開場畫面的重要性以及質素都比較高。在重新編排過的NAMCO選集1中當然亦有這些精采的畫面，其中有一些更是以高質素CG所造，再配以美妙的BGM，簡直不可不看哦！現在就讓大家看一下其中一些精彩片段吧！



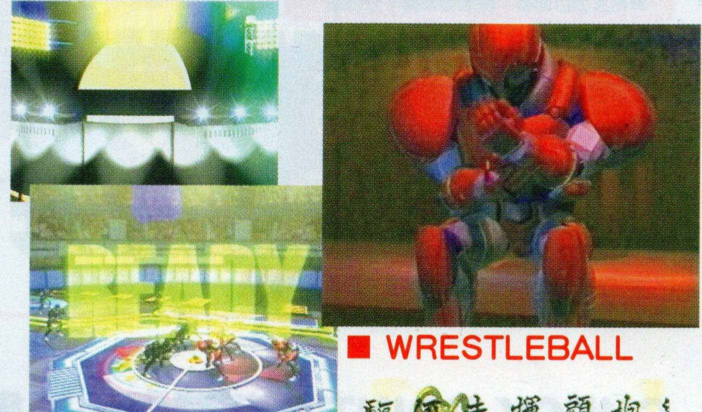




■ 通天塔



■ STAR LUSTER

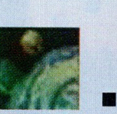


■ WRESTLEBALL

■ 霸王的大陸

方便的操作介面

這個看像電腦網頁的東東就是NAMCO選集1的主選單了。在這個親切的操作頁中，玩者可以隨便移動浮標，再到適當的地方按下○鍵便可以得到有關資訊或者進入遊戲了。現在我就在這裏告訴大家那些圖示分別代表什麼吧！



■回到選單主畫面



■儲存現時的進度



■特別新聞和資料



■標題畫面欣賞





■返回上一個畫面

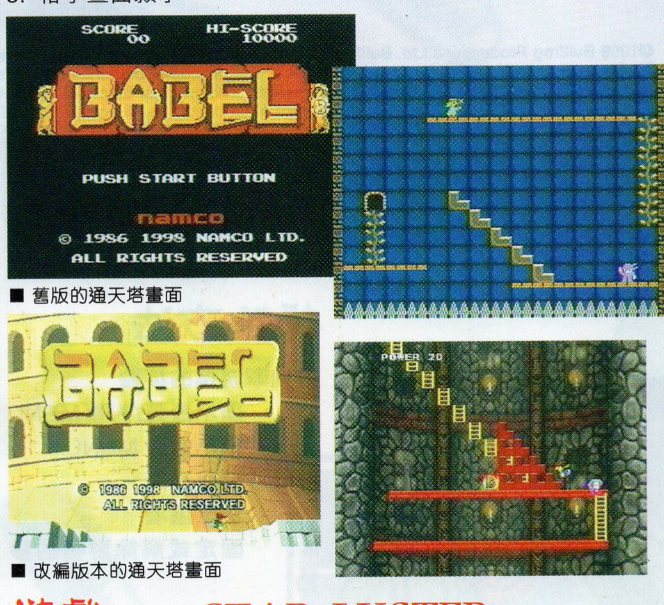


遊戲一：BABEL通天塔

這是一隻PUZ遊戲，在每一關中，玩者需要控制考古學者因迪的行動，去移動磚塊或者避過敵人，以到達該關的終點門口為過關目標。隨着關數的增加，難度亦會逐漸增加，要怎樣才可過關，就得看看大家的智慧了。

改編版本新增了的功能：

1. 差不多所有的版面都是重新做過的
2. 增加了《古文書》這東西（好像和裏關有密切關係呢！）
3. 格子畫面顯示



■ 舊版的通天塔畫面



■ 改編版本的通天塔畫面

遊戲二：STAR LUSTER

立體射擊遊戲在以前的遊戲來説是一種嶄新的遊戲種類，而在當時能夠做出如此水準真的非常不俗。玩者需要控制自機「大地女神號」的動作將面前的敵機一一擊毀，或者因應需要，回到基地補給。

改編版本新增了的功能：

1. 上方的敵人以紅色點表示，下方的以藍點表示
2. 增加了 Conquest模式



■ 舊版的STAR LUSTER畫面

■ 改編版本的STAR LUSTER畫面

遊戲三：WRESTLEBALL

可曾想像過未來的美式足球會是怎樣的嗎？《WRESTLEBALL》可能是其中一個答案。在這遊戲中，玩者可挑選任何一隊球隊與電腦對賽，而為了增加其刺激性，球員門互相攻擊是許可的。你有信心可以將全部電腦隊伍一一擊倒嗎？

改編版本新增了的功能：

1. 加入了〇鍵（帶球）的操作
2. 場地及體力顯示的開關



■ 舊版的WRESTLEBALL畫面

■ 改編版本的WRESTLEBALL畫面

遊戲四：霸王的大陸

説到三國志，當然大家都不會陌生吧！這一集是繼NAMCO推出了三國志－中原之霸者後的續篇。玩家可以選擇不同的君主，在那動盪的時期統領着三國歷史中的著名人物，以統一中國為目標。

改編版本新增了的功能：

1. 在戰鬥中新增了顯示資料的鍵（×鍵）
2. 全部指令及人物名稱都以漢字表示



■ 舊版的霸王的大陸畫面

■ 改編版本的霸王的大陸畫面



BY：格仔衫之男



THEME HOSPITAL

主題醫院，有乜主題？



前文

《THEME HOSPITAL》這遊戲在電腦推出時已經大受歡迎，而移植到PlayStation中搭鰯的層面大了，遊戲中抵死的怪病、古怪的醫療設備和特別事件，相信會再令各位玩者樂在其中。可能有一些讀者還沒有玩過這遊戲，所以在這裏再簡單介紹一下遊戲的內容、玩法和遊戲的目的等，READY GO！

後理

遊戲大概是要你將一所由政府交給你的醫院辦好，醫治市內各種怪模怪樣的病人。你可以盡力地做好，也大可以不理病人，任他們自生自滅。不過你的醫院辦不好，是會有懲罰的；但是你做得好的話，便會加人工和升職，而當你的聲望有一定的好評之後更可以調往其他的地方，接受新的挑戰。樹大便會招風，隨着你的聲望越高，在你身邊發生的誹聞和醫院內的問題便會相對地增加，但是只要你有錢便可以蓋過這些無聊的事（這只是在遊戲內才可以啊！），如果沒有錢你又會怎麼辦？是不是有一大堆問題塞在腦子內呢？

那麼看過以下的資料，然後便開始經營你的醫院吧！

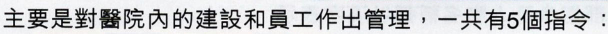
操作方法

方向掣游標的移動

△	顯示設置/人事MENU
×	顯示行政 MENU
□	裝修房間
○	決定選項
R1	固定或解除游標的移動
L1	接收指示 ICON
START	顯示暫停MENU

開院三大 MENU

設置/人事MENU



按△便可以執行這項指令，

主要是對醫院內的建設和員工作出管理，一共有5個指令：

建設房間

遊戲中主要的指令之一，要醫治病人，沒有診所是不行的啊！

走廊設施

詢問處和長櫈這一些使病人方便的物品便要透過這個指令訂購了。

裝修房間

發覺房間或其他物品的位置不大對勁時，玩者可以使用這指令來更改它們的位置

聘請員工

有了診所又怎樣，沒有醫生是不能醫治病人；滿地垃圾點算呀，梗係搵阿四（雜工）啦！

溫度調節

當醫院內添置了暖爐的時候，溫度的高低，便由這指令控制。

行政MENU

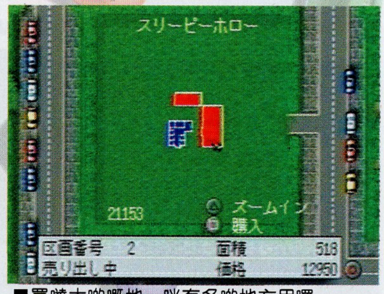


這MENU是要按×召喚出來的，內面的選項是圍繞着醫院的資料，有關財政、研究和人力等的資料都會在這裏出現，而如要擴大醫院的範圍，便要在這裏買地了。

暫停MENU

遊戲中的各項設定都可以在此進行，遊戲進度的存取和遊戲的速度都是一些有用的指令。





■買噠大啲嘅地，咪有多啲地方用囉



遊戲中出現的指示ICON

在工作列下出現的指示ICON只要按L1便可以接收了，而當中所説的，多數都是一些要由玩者決定的事，在看之前最好先記錄一次，若果你不理會這些指示ICON，它們便會在一段時間之後消失的了，為了避免錯過了一些重要的資料，最好盡快看看。



發現新病症通知

當醫生每遇到一種新的病症時，他們便會向你報告。



診斷不能通知

你必須決定如何對待還未完全醫好病人。



辭職通知

有員工對現在的工作狀況有所不滿，你要留人，還是要錢呢？



VIP 巡察通知

這一個ICON是十分重要的，在他們來到的時候，應該盡量令到他們高興，因為你可以趁這一個機會來增加聲望和金錢。



急症通知

由直昇機送來的一班病人，而他們的情況是很危急的，你應該以最快的時間為他們醫治，只要在限時之內將他們醫好，便會得到一些額外的賞金。



FAX 機資料通知

在這裏可以知道多種有關醫院的問題，如VIP對你的醫院的意見和外界對醫院的評價等。

各種房間的功能

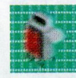
為了迎合種種不同的怪病，所以在醫院內也要有一定的地方來處理他們，在下列會為大家介紹一些醫院內的設施：

診斷類



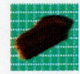
診察室

是多數病人來醫院的第一個目的地，在這裏醫生先為病人作初步的檢查，當確定了他們有什麼病之後，便把他們轉送到其他部門醫治。



檢查室

有一些疾病在診察室是查不出來的，所以便要於這做一些深入的檢查。



精神科

一發現一些「有料到」的病人（即精神病患者），便會將他們送到這裏，不過只有精神科的醫生才可在面工作。



病房

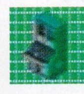
在診察室診斷了的病人，醫生認為他們要留院觀察的便會在病房裏休息，但病房中一定要有護士啊！

治療類



手術室

這一種比較大型的房屋，會在第三關才會出現，做手術一定要有兩位「外科」醫生在場才可以開始，當做完手術的病人一定要到病房靜養，所以有手術室便一定要有病房。



藥房

在醫生開藥之後，病人便在裏面取藥服用，而藥房是要有護士在場才可以運作的。

精神科 / 病房

和「診斷」中所講的一樣。

診所



切舌機手術室

一些有「闊舌病」的病人，便要在這裏將多餘的舌頭切除。（編按：係咪呢，玩到闊哂）



整骨科

骨折的病人是會在這裏醫治，由護士幫他們更換石膏。

其他設施



休憩室

如果員工們疲累了，又沒有地方休息，他們除了會影響工作能力外，還會不斷表示不滿。為了減少這個麻煩，興建一個休憩室便最好不過了，而休憩室的大小要視乎員工的人數了，因為太多人的話會令到一些員工未能得到休息。



廁所

人有三急去邊度解決？看看前面，是充滿光芒的廁所啊！不用猶豫了，入去吧！



研究室

病症的診療方法、藥物和新的醫療器材都是在這研究出來的，而有「研究」能力的醫生在這多聘請幾個也不錯啊，因為可以加快研究的速度，而研究室要在第二關才會出現。



講義室

有教授級的醫生便可在這　訓練出一名新的醫生，也可以將醫生們的技術提高。

重要的講義室

講義室的重要性會在第五關之後看到了，因為由那一關開始，在聘用名單中出現的醫生多數都是窩囊飯袋，不中用的東西，而你想能雇用一些較為有用的醫生，唯有請顧問醫生回來訓練出一匹新力軍。訓練出來的醫生不單止有一定的能力，而且薪金也不會太高，既可減少醫院的支出，又有一些可信的醫生，絕對是一物兩用！



走廊的設備

醫院內除了診所之外，還有其他設施都很重要的，這些設施可以美化醫院內的環境，令醫院內的病人更加舒適，藉以增加外界對醫院的好評。



詢問處

如果有人唔認識路，咁點算，好在有個詢問處問吓。



自動販賣機

病人口渴就最好整番幾部自動販賣機喺當眼嘅地方。



長椅

啲病人唔舒服緊係要坐低休息吓啦，冇理由要人企㗎。



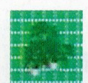
暖爐

為咗保持醫院內有一定溫度，呢樣嘢係必備嘅。



滅火器

如果啲 VIP 嚟到又撞啱火燭咁你就大鑊啦，擺定三五七個就唔駛愁。



盆栽

會令到醫院裏面嘅空氣清新啲，病人同員工都會精神啲。



■你睇吓幾多位座

招聘須知

醫生能力 LEVEL　　醫生的 LEVEL 分為 JUNIOR（見習醫生）、DOCTOR（專業醫生）和 CONSULTANT（顧問醫生），當中只有顧問醫生才可以在講義室內教授醫學。

醫生的資格

醫生的資格一共有三種，精神科醫生，只有這一種醫生才可以在精神科內工作；外科醫生，有了外科醫生的能力便可以在手術室中為病人做手術；研究醫生，研究醫生是專門負責研究的。

犯錯比例

這條棒越長便証明醫生犯錯的機會越少。

薪金

每一個月要給醫生們的薪金。

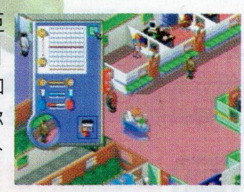


■最緊要請啲有用嘅人

用「藥物記錄」來賺錢

在藥物記錄這一項　，玩者除了可以看到藥物的能力之外，還可以這藥物的治癒率，如果一種藥物的治癒率已經達到100%而來醫的人又多的話，便可以將該部門的診金提高。

客仔心理最緊要＋解決方法



病人喺你嘅醫院裏面係至高無上嘅，佢哋想點，你都應該盡量滿足佢哋，冇理由斷自己「米路」㗎！如果你唔可以令到佢哋有賓至如歸嘅感覺，咁佢哋又點會再幫襯你呢，所以你一定要清楚知道你間醫院喺病人心目中嘅分數，咁你就可以保住有一定嘅客路喇。



太熱

減低啲溫度啦，唔該



太凍

加勁啲個暖爐呀



好口渴

即刻裝多幾部自動販賣機先



好番啦（治癒）

基本上係一句讚美



掠水呀（太貴）

當然係要收平啲，比番個八折先啦



廁所喺邊？

可能醫院嘅廁所太隱蔽



小心滾水呀（急症）

仲唔快啲做好準備



診斷不能

因為等得太耐，當你醫唔到就走



排隊掛號

只係話你知病人排緊隊，冇乜特別



持有獎金

醫好呢個人會有額外嘅收入



準備仙遊（死亡）

唔駛理佢，呢條友死硬



不滿

病人對你間醫院嘅設施有所不滿，試吓加多啲嘢吖

死都唔嚟呢度！！（不會再來）

你間醫院令到啲病人勁不滿呀，又唔知佢唔鍾意乜，好難搞

員工心理

唔好以為客仔大晒嗬，其實員工嘅心理你都要清楚，如果做到佢哋撻晒皮都唔俾佢哋休息吓，搞到佢哋劈砲唔撈就無謂啦，所以應該要俾佢哋有適量嘅休息同埋得閑加吓人工，等佢哋有番啲士氣，不過又唔係就晒佢哋，當一啲員工嘅工作能力低又成日做錯嘢，仲講加人工，咁你就唔駛諗喇，請佢返屋企食自己啦。



太熱

同之前嗰啲一樣囉



太凍

哎吔……唔好咁長氣啦



疲勞

「拿拿林」掟佢哋去休息室抖吓



唔撈啦（要求辭職）

仲唔醒水，加多幾舊水



■有時加吓人工係應該嘅



遊戲目的

基本上很難為大家講述有什麼目的，因為每一關的目的也不同。有了！便講述一下每一關的完成條件吧，其實在遊戲中是可以看到的，不過為咗方便大家同自己，就講俾你哋知啦！：

第一關

話哂都係第一關，難度點都係最低，大家可以趁呢個機會嚟熟習一吓隻GAME嘅操作。

聲望：300

治癒率：40%

治癒人數：10人

銀行存款：1,000

總價值：55,000

第二關

熟咗啲操作之後，當然係會加多少少嘢俾大家再去試吓，基本上同上一關冇乜唔同，只不過係要你醫多幾個人，唯吓你啲時間，不過有一樣重要嘅就係研究室嘅出場，咁樣就可以增加診斷同藥物嘅能力。

聲望：300

治癒率：40%

治癒人數：40人

銀行存款：10,000

總價值：60,000

第三關

由呢一關開始就會陸續出現新設施，今次出場嘅喺手術室，不過由於手術室嘅佔地大，興建費又貴，而且喺呢關入面冇乜用先至弊，所以最好就唔好整出嚟喇，如果要型嘅又有錢剩就冇乜問題。

聲望：——

治癒率：——

治癒人數：60人

銀行存款：20,000

總價值：80,000

第四關

跟住呢關嘅新設施係好有用嘅「講義室」，不過都係冇乜用，反而同場嘅「骨折診所」就有用得多喇，因為唔知點解特別多人跛手跛腳，咁就緊係食住個勢，撈番啲油水先啦。嗱，事先聲明過埋呢關就開始有啲難喇，睇路呀老友。

聲望：300

治癒率：——

治癒人數：——

銀行存款：50,000

總價值：100,000

第五關

上關嘅「講義室」就話冇用啫，今次就唔同喇，簡直係超有用呀。何解？因為呢關一開始時只得三個有唔同能力嘅顧問醫生，而最大問題係呢關可以請到嘅醫生，絕大部份都係廢嘅，除咗自己訓練過一批好醫生之外就冇乜辦法。仲大劑嘅係成日都會地震，一地震就搞到醫院 面嘅機器要檢驗一翻，又冇咗一筆錢。

聲望：400

治癒率：45%

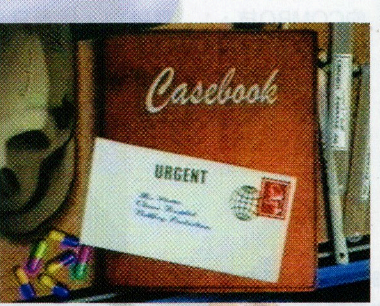
治癒人數：200人

銀行存款：50,000

總價值：-120,000以上

私人醒你「心水」貼士

1.每一種房間都應該有兩間或以上，可以增加效率
2.診察室和藥房盡量建在接近大門的地方
3.診察室要多建幾間，因為是最常用的房間
4.請顧問醫生最好請一些有多種技能的，因為他們會傳授給其他的醫生
5.當請了一些有用的員工後，看看有沒有一些沒用的東西，然後便解僱他
6.長椅和暖爐不妨多設，而暖爐的溫度應該保持適合
7.在休憩室中逗留太久的便把他們抓回工作崗位
8.清潔雜工可以多請多個，並分配他們集中地做一種工作
9.最好不要拒絕VIP的到訪
10.詢問處適宜設置在每一個門口和一些交叉點
11.醫院內出了亂子的時候，如果想掩人耳目的話，應該將遊戲的速度減慢，這樣便可有更多時間去處理
12.如果想加快過關的速度，可以將所有的地買下來
13.在每一關開始的時候最好先SAVE一次





■快啲準備好，有急症呀





拯救整個世界!!

《CRISIS BEAT》是一個和《DYNAMITE刑事》玩法類似的3D ACTION遊戲。在遊戲裏，玩者可使用遊戲中那四位懂得不同武術的其中一個角色。遊戲進行時，他們會分成兩組，而每組各有兩位角色，這兩組角色會同一時間在不同的地方進行故事(只在前段故事)，所以玩者可以進入兩個不同的遊戲情節。

TEXT：怪傑

ACT	製造商：BANDAI　發售日：發售中　記憶：1 BLOCK
	價格：358港元　容量：CD-ROM　對應DUAL STOCK
MEM　2P	PlayStation

CRISIS BEAT



SINGLE MODE



在這個模式中，玩者可以單人匹馬進行整個故事，與此同時玩者的朋友亦可以參加一起戰鬥，不過可選的角色就只有那組的剩餘角色。在進行遊戲時，玩者必須要解決掉那個戰鬥區域內的所有敵人，才可以繼續發展其故事。另一方面，在打倒敵人時，角色會得到一些分數，當這些分數累積到某一個程度時，玩者就會得到一個額外的生命。

PAIR MODE（對戰）



在遊戲裏的PAIR MODE和SINGLE MODE會有少許分別，而分別就在於選擇人物那處，因為在PAIR MODE裏玩者只可以選擇那一組角色來進行拯救世界的故事，而之後玩者和朋友就可以各自選擇那組角色的其中一個。在進行遊戲時的其他地方就與SINGLE MODE完全相同。

ITEM

急救箱



使角色的體力回復。它們共有三種回復程度。

生命 ITEM



可額外增加角色一個生命。

手槍箱



拾到這個箱子時，角色便會站着拿起機關槍，這時玩者只要按下方向掣，便可控制角色的射擊方向，而機關槍只可以一次過使用，以及不能拿它移動。

棒和刀



打倒某類型敵人後，便會掉到地上。角色拾起後，可以投擲或作武器來攻擊敵人。

爆機後的特別東西

當中爆機後，玩者就可以在OPTION畫面看到多了一個EXPERT MODE，這樣玩者就可以挑戰更高的難度。

攻擊模式

在遊戲裏大致可以分為四種攻擊模式，例如：COMBO技、投擲、雜物和必殺技。

COMBO技



在遊戲裏，每個使用人物都有自己獨特的COMBO技，而使出的方法亦十分簡單，只要按×和□掣來組成不同的組合。

雜物

在進行遊戲時，每每都會看見一些椅子、垃圾桶和桌子等雜物。玩者只要在它們旁邊按下攻擊掣，角色便可拾起那些雜物作武器或投擲之用。



投擲

接近敵人時，角色便會自動抓住敵人。這個時候，玩者只要按方向掣和任何一個攻擊掣，就可將敵人投到玩者想投擲的位置。如果在抓住敵人的狀態下按○掣，角色便會放開敵人。



必殺技

在遊戲裏，每位角色都擁有一招必殺技，而由於他們使用不同的招數，必殺技亦有所不同。每次使用必殺技時，都會減少角色的體力。





各人物固有技



JULIA JEFFERSON

□•□•□	SALEM HARM
×•×•×	AIR BUNT
×•×•□•□	HANGING JOULE
□•□•×•×	J SWING
按□掣投擲後按○掣	SKY HIGH J

EIJI GARLAND

□•□•□•□•□	RISING COMBINATION
×•×•×	DOUBLE LOW SIDE KICK
□•×•□•□	HYBRID RUSH
□•□•×•□•×	CYCLONE RUSH

KENETH KIROVA



□•□•□	甲雷陣
×•×•×	雷連陣
×•×•□•□	連槍天翔腳
□•×•×	天風咆哮腳

YAN HAINT FEISU

□•□•□•□•□	五連突
×•×•×	空連腳
□•□•×•×	昇天突
×•×•□•□	天風陣

讓你更加了解！！村田蓮爾！！

大家也知道，負責這隻遊戲人物設計的，就是曾擔任《毫半子一局》(是《豪血子一族》呀~~！！)人物設計一職的村田蓮爾。雖然《豪血子一族》這隻GAME給人古古怪怪的感覺。(阿婆的飛行道具是她那排假牙)但也替這位當人物設計的打響了名堂。

又，大家想更加了解這位仁兄嗎？而以下就有一段有關的訪問，希望對大家有所得著啦。



TEXT BY：小健健

問：SEGA對有關人物設計方面，是否有很多要求？

村田：SEGA方面，對於人物設計方面沒有太大的約束，所以，我可以自由地設計。不過，反而因為自由度高，而感到懊惱。雖說在各方面也遇上不少困難，但還是想表現出在《ULTRA JUMP》封面那種陰沉的氣氛，所以，就把這個概念定了下來。而我知道有關主角遭遇及性格的東西，然而又沒有外來的制約，所以可說是真正的自由。在草稿至完成曾作出修改，但SEGA方面都沒有提出不接受，在我而言反而感到有點怪哩。

問：主角版初期設計到現在，有沒有改變過？

村田：其實遊戲內容本身，在最初開始至今已有很大的變更。初時這隻GAME是給人一個「光明」的感覺的，但現在已變成了「黑暗」的感覺了。在遊戲的基本部份雖沒有改變，但在氣氛部份已取向於陰沉。主角方面，最初是一個精神十足，即是那些所謂RPG勇者那類的角色。而現在卻變得十分深沉。而他的年齡方面亦被調高了。

問：格鬥GAME以外的風格，還是第一次吧。

村田：是啊。這真是一件十分愉快的事。而為此我也收集了各方面的資料，用以備課。好像角色在戰鬥時的姿態；激戰後疲累、衣裝散亂的樣子。務求角色有一種自然、而又富獨特性的設計。在這隻《WACHENRODER》中，我已創作了不少處於同世界、同系統的人物。



問：今次你設計了多少個人物呢？

村田：大概14至15個吧。若包括每個人物服飾的變更的話，草圖方面大約已畫了大約30至40幅。

村田蓮爾簡介：

曾擔任《豪血寺一族》系列人物設計的插畫家。在《ULTRA JUMP》的封面，及在畫集「LIKE A BARANCE LIFE」中，表現出其獨特的觸覺而備受注目。最近，更負責OVA「青之6號」的人物設計。

在遊戲以言，為SRPG設計人物可說是村田氏的新嘗試。而他的人物，再加上由機械設大師竹谷隆之所創造的、充滿未來味之機械，令這遊戲更令人期待！！

KING OF FIGHTERS京

戰鬥畫面、戰鬥方式大披露！

TEXT：古拉拉_B

AVG

發行商：SNK CORPORATION
發售日：8月27日　價格：328港元

MEM

PlayStation

Distributed by Sony Computer Entertainment Inc.
OFFICIAL PRODUCT

指令戰鬥＋AVG＝「KOF京」？

AVG是指草薙京在「KING OF FIGHTERS」(簡稱KOF)大會舉行前45日前所發生的事。因為「KOF大會」指定要三人一組作賽，所以除了草薙之外還要有兩名角色入組的，所以玩者就要在舞台的小鎮中四出找尋了(學校、車站甚至遊戲機中心也有可能有啊！)。歷代《KOF》中大部份的角色亦會在這個遊戲中登場，人數更會超過《KOF97》呢！(有原創的人物及草薙京之父草薙柴舟出場嘛！)



■ 原創人物的千堂三兄妹



■ 草薙柴舟和草薙靜也在遊戲中登場

故事

某日草薙在午睡時，他的女朋友雪(ゆき)帶着一個晚輩來到。那人正是矢吹真吾，他自稱是草薙的徒弟，並要向「師傅」挑戰，於是戰鬥便開始了。徒弟又怎能敵過師傅呢？敗北後真吾便會正式向草薙求教(這裏會有一個影響以後劇情的分支)。

之後草薙回到道場，柴舟說收到一邀請卡，才知道「KOF大會」即將舉行，日期是45日後……



■ 暴走？！



■ 暫時只有矢吹真吾一個同伴吧！

指令式戰鬥

介紹故事之後，現在就為各位解說一下戰鬥方式吧！

戰鬥是一對一的，每一個TURN開始時，雙方都可以輸入三個指令，除了攻擊之外，還可作前或後移動。和業務用機不同，每次戰鬥都是一個合回制的，兩方其一中方體力減至零時，餘下的一方便勝出(和業務用的一樣)，不過因為是指令戰鬥的關係，所以不會有DRAW GAME(雙方同時被KO)的。

攻擊！

攻擊可以使用通常技(拳系或腳系)、必殺技和超必殺技三種，只需要從MENU中選擇便可。例如按下拳系攻擊(口)之後，就會出現用拳、或者闇拂、鬼燒之類屬拳系的攻擊，不一定是通常技的，而每一個招式都有發動時間、有效範圍和必需氣力三個限制。

「發動時間」

是兩方同時作出攻擊時，發動時間較短的一方就有可能CANCEL或COUNTER對方的攻擊。在使用必殺技和超必殺技時(如果氣力足夠)，是會比對手快使出的。

「有效範圍」

通常技的攻擊是限制的，當對手移離了有效範圍時，攻擊便會落空，但必殺技和超必殺技則不受限制。

「必需氣力」

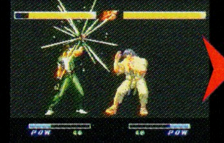
這個對於超必殺技的影響較大，因為氣力不足就不能使用。不過某些連續技和必殺技也需要一定程度的氣力才能使用。當使用了連續技、必殺技或超必殺技後，氣力就會減少，可以儲氣指令來補充，但是會進入無防備狀態，防禦力會減低。



■角色下面藍色的棒就是氣力計

部份必殺技的華麗畫面

裏百八式・大蛇薙







BURNING真吾







二百二拾式・琴月　陽

四百二拾七式・神懸

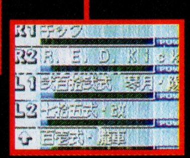


攻擊指令的變化圖例

(以草薙京為例)

- 一歩前進／二歩前進
- 一歩後退／二歩後退
- ↑ 逃げ
- ← ガード
- ↓ POW溜め
- × パンチ系
- ○ キック系
- □ 連続技
- △ 超必殺技

- R1 パンチ
- R2 百式・鬼焼き
- L1 百拾四式・荒咬み
- L2 百拾五式・毒咬み





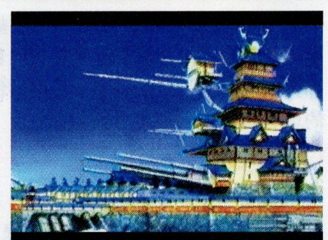
未來派超現實劍與魔法的女版桃太郎故事！

前言

相信不少玩者都聽過桃太郎的故事吧！這個日本的童話故事，現在被改編成PS的遊戲了！遊戲的特點之一是利用了數碼化的動畫構成所有遊戲內的畫面，在三隻CD—ROM亘面合共有超過60分鐘的動畫片段！故事中有嚴肅也有鬧哄玩的情節。每到一個系統設定的情節分支時，玩者可以自由選擇，故事如何發展下去完全受玩者的決擇所影響，而且遊戲還加入了「戀愛」的要素，所以玩者要小心選擇啊！







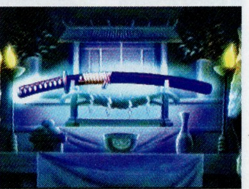
遊戲舞台

一個很像日本但又不是日本的地方，充滿着江戶時代的氣息同時也有特高的科技文明，還有劍和魔法的一個世界，就是《DANCING BLADE》的遊戲舞台——「平聖」。裏面有一個女孩，正在為拯救平聖而努力，她的名字就叫做桃姬。

話説某日桃姬得到一把名叫「神刀・白桃丸」的寶刀，而發現了自己的特別的身世，但那訊息似真似假，令到桃姬十分煩惱。在這時，桃姬聽聞一個和自己有着同樣身世的女孩在這個世上。就因為這一點線索，桃姬開始了她的冒險。

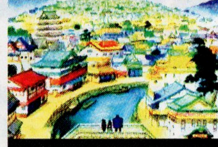
和主角(即是玩者)並肩出發的桃姬，後來還遇到了雉女(雞)、キジメ(狗)和猿吉(猴子)，更成為了同伴，對抗弱竹(ナヨタク)及其部下「鬼」族的陰謀。













DANCING BLADE

任性的桃天使

發行商：KONAMI	發售日：8月27日
價格：328港幣	

AVG　MEM　PlayStation

登場人物

桃姬



主角青梅竹馬的好朋友，開朗而且富有正義感，擁有特佳的運動神經，使用劍及格鬥的能手。更可以利用白桃丸的力量來變身成「桃天使」抗敵。為了找尋自己身世秘密而展開了冒險。





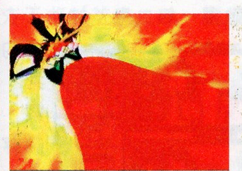
■ 變身後的勇姿

雉女（キジメ）



即是桃太郎故事中野雞的角色，但是不論外形或性格，都只能以「艷」一個字來形容。是因為喜歡主角那一類形的男孩子所以加入了冒險隊伍的。嗜好是卡拉OK。





猿吉

穿着一身強化服，完全沒有人知道他的真正身份，而強化服中隱藏着很多的武器。



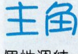


弱竹（ナヨ タク）

在竹之中誕生的女孩，充滿謎的身世和桃姬很相似，但是她是「鬼」族的首領，命令鬼去作惡。

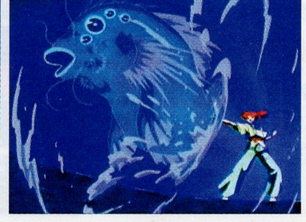


主角



個性溫純、隨和，經常和桃姬一同行動，擅於使用攻擊魔法。





御犬（おいぬ）

即是桃太郎故事中犬的角色。因為她以前和鬼之間發生了一些事情，所以這次加入了冒險隊伍。使用回復魔法的能手。





熱血 BURNING 男

爆走貨櫃車傳說 男一匹夢街道

開動引擎！向夢進發！

Distributed by Sony Computer Entertainment Inc. OFFICIAL PRODUCT

補　充　資　料

先為各位詳細介紹一下各個模式吧！



全国制覇

1)「全國制霸」模式中，玩者最初要在高、中、低三個速域中選定一架車作為愛車。高速域的車穩定性不及其餘二者，而使用低速域時速度會較慢，中速域則是平均型(不用多説吧！)。這個模式中預設了幾條高速公路，每條路都會有一些個性各有不同的司機(有男的也有女的)等待着玩者，勝出之後便會有新的司機，要怎樣才能勝出呢？看看下面的「新人駕駛TIPS」吧！



■右下角的五個符號，代表現在貨物的完整度，五個最高，一個最低。

男の華道

2)「男之華道」共有三個故事，第一個「北國夢追街道」是在全國制霸最強車手「文次郎」的故事，第二個「燃燒的炎之舞」是文次郎的對頭人「大倉」的故事，第三個「日本縱斷物語」是當玩者完成了「全國制霸」模式之後才可以玩的。留意一點，這個模式中即使玩者能及時到達目的地，但如果當中有一些特別要求未達成的話，也當作GAME OVER論的。



頂上戦争

3)「頂上戰爭」中有幾輛設定了的貨車供玩者們選擇的，類似TIME ATTACK的速度挑戰模式。如果玩者完成了「全國制霸」或者「男之華道」模式，可選用的車數目會增加。除了競速之外，還會計算玩者所撞毀的車數(？！)。

頭脳対決

4)「頭腦戰爭」中，可以作二人對戰，但是有一點限制，就是不能兩個玩者同時以手動駕駛貨車。玩者可以事先設定電腦的駕駛模式，如在那個階段使用那一種策略，用甚麼駕駛方式，是「橫衝直撞」或者「安全為上」等等。另外，比賽進行時，鏡頭(視點)只會集中在領先的車子。

5)「自製影像」——在設定中，玩者可以自己繪畫一幅超級無敵獨一無二鬼斧神功天衣無縫的車身圖案。當儲存之後，便可以在「全國制霸」模式中，替車子改造時使用。而遊戲設定了數款背景、圖案和花紋，玩者可以自己配答。





前言

上次為各位介紹過遊戲的模式和玩法(詳情請參閱第七十五期《遊戲誌》)，現在就給各位一些玩時要留意的事項和提示吧！

RAC　發行商：HUMAN　發售日：發售中
價格：港幣358元
MEM　PlayStation

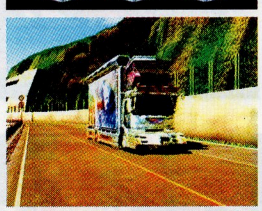
新人駕駛 TIPS

CHECK POINT1——選車



最好是選用高速域的車，早些拋離對手，否則有很大機會不能及時到達目的地。亦要留意減少和對手碰撞，否則即使到了目的地，貨物也可能全部報銷了。

CHECK POINT2——技術



其實不是必要有很好的技術的，因為設定中玩者可以使貨車固定在一條行車線上及自動轉線，只要留意前面的車輛向左或右轉線就可以安全地到達目的地。玩者亦可以改用手動轉線，這個控制方法會較方便玩者去撞其他車。

CHECK POINT3——貨物



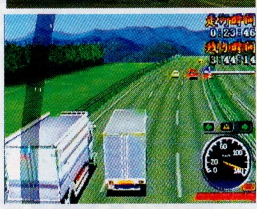
不要忽略這一點，貨物除了會給你分數去強化愛車之外，還會影響你的愛車的速度，還有某些貨物如生果、魚之類，會要玩者以最快速度送抵(即是時限縮短了)，但「碰撞」對於各種貨物來說影響是一樣的。

CHECK POINT4——開聲



這個看似沒有太大關係，事實上如果和對手或其他公路上的車發生碰撞，就應立即使用喇叭大聲的向對方「親切的問候」一下，否則他會擋着你的路，或者一直撞下去。至於響號就是用來驅趕前方車子的。

CHECK POINT5——碰撞



本來這是和自己駕駛宗旨有所違背的，但是想到如果對手被自己撞一下速度就會減慢約50%時，而自己的車卻可以遙遙領先，那麼就撞個痛快吧！

還可以利用別的私家車去撞呢！

CHECK POINT6——無道VS有道



電腦的駕駛者會用盡各種方法去攻擊你，用喇叭發出「問候」或者用愛車和你硬拼等等都會有，要留意的是不能和它「太客氣」，因為這是沒有獎的。

CHECK POINT7——距離



如果路面情況許可，應該一直在對手車輛之前半個私家車左右的位置，一方面能擋着敵車，另一方面敵人不能利用我方的車擋風加速。



TEXT：KOTARO

續報！「熱血青春日記」內容大披露！

FIG 2P MEM PlayStation
製造商：CAPCOM　發售日：7月23日
價格：$443　容量：CD-ROM×2　記憶：BLOCK數未定

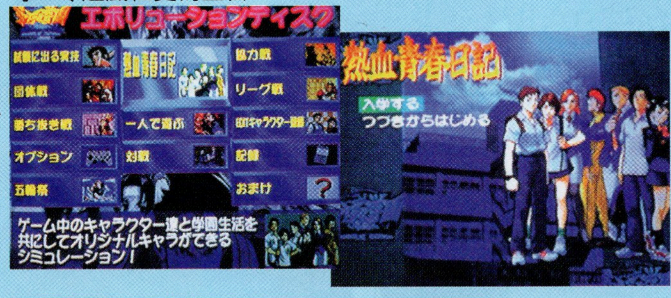
在第七十七期《遊戲誌》中，我們已為大家介紹了PlayStation版《私立JUSTICE學園～LEGION OF HEROES～》的最新資料，然而，今次我們則會主要介紹其「EVOLUTION DISC」中所收錄家用版原創校園生活模擬遊戲「熱血青春日記」的內容，令大家更能了解遊戲的吸引之處。



「EVOLUTION DISC」

創造原創角色～熱血青春日記～

與《POCKET FIGHTER》中「創造FIGHTER」相類的模式，主要製作自己的分身為高校學生往校園生活。從太陽學園、五輪高校、PACIFIC HIGH SCHOOL和外道學園四所學校中選擇其一入學，當中進學校園不同，登場的人物和EVENT亦會有所相違，因此要遇上全般人物角色和EVENT，就非要玩上幾次不可，令遊戲性更為豐富。



■輸入各項細微的設定，從而影響角色的能力



■入部除了會影響角色能力值成長速度的快慢之外，所遇的學生和角色亦會有所不同

此外，在進學期間，會出現訓練玩者體能的中期和末期測驗，只要在各次測驗中修得好成績，便可提昇角色的能力值，從而實習各種操作和格鬥技巧。



■對戰亦是測驗中不可或缺的一部份

■除平日的自我鍛鍊之外，定期測驗亦可令能力值大幅提昇

「熱血青春日記」除如通常的育成模擬遊戲般講求角色能力平衡之外，遊戲更着重角色的人際關係，其中能左右EVENT的發生，亦會影響與HINATA、夏、TIFFANY、晶等女角色於各校園中所發生的戀愛故事，務求造到能力與關係各方面平衡上同樣重要。

■「臨海合宿」、「測試膽量」和「夜之海岸」等有趣的EVENT，均會令與女角的關係和好感度增加

只要修畢一年的學校課程，便能完成創造角色，其中通常技與必殺技等組合亦會有所不同，成為遊戲中的原創角色。



■能記錄制作的EDIT角色與同伴對戰

與別不同的MINI GAME～五輪祭～

同樣收錄於「EVOLUTION DISC」中的遊戲，由「熱血青春日記」中所出現的EVENT而轉化成之獨立MINI GAME，包括「將馬之HOME RUN競爭」、「ROBERTO之PK戰」、「ROBERTO之爆裂SHOOT」和「夏之SERVICE ACE」四個項目，當中能進行各種練習和與同伴進行對戰，令遊戲更為有趣。



BY：格仔衫之男



serial experiments lain 在你眼中的世界

準備進入另一個世界

這遊戲是由「NO蕎」的幕後班子一手策劃，做出一個新的假想世界「lain」，這是一個假想的網絡世界，在這世界中有一個叫作鈴音的14歲女孩出場，而這世界發生的事似乎跟她有極大的關係，在此跟讀者們聲明一下，如要好好享受這遊戲，是必先要有完全投入的心理準備，這一點請各位注意。準備好了嗎？

ETC MEM
製造商：PIONEER LDC　容量：2 CD-ROM
發售日：預定98年月下旬　記憶：未定　售價：6800日圓
PlayStation

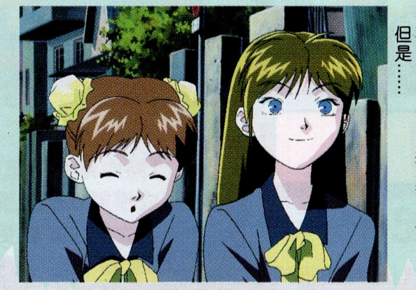
在 lain 的世界內……

遊戲可以說是沒有故事的，這作品是將PlayStation的起動畫面，改變成為一個OS的起動畫面一般，當玩者進入了這一個網絡後，在這介面上便會出現了一名少女，她便是鈴音了。

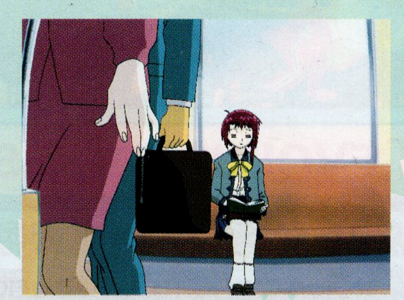
在她12歲的那一年，她因時常產生一些幻覺而進了醫院，接着柊子便成為了她的導師，玩者便要在她11~14歲這段時間內，收集在她身邊的人的事情、鈴音的日記、柊子的日記、有關鈴音11~14歲發生過的事的情報、介面中出現過的動畫、聲音和事件記錄等的各種資料。



■在鈴音12歲時究竟發生了什麼事呢？



■在這個世界內是有其他人的，但是……



■鈴音卻將自己封閉着

登場人物

主角：是玩者本身，而在遊戲中玩者大部份時間都是一名旁觀者，在遊戲中是沒有你的一份兒的。

玲音：一名年約11~14歲的少女。是一個極為內向的女孩，她只得一副冷酷無情的臉孔，是很難在她的面上找到一點喜悅的感覺。柊子時常也鼓勵她寫日記。

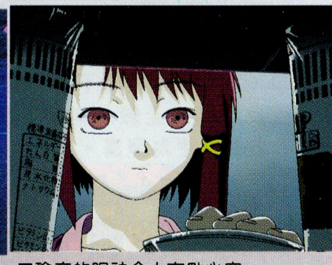
柊子：27歲的妙齡女子，在美國的大學畢業之後回國，成為了鈴音的導師，她希望鈴音能回復開心的一面。

牧野：是一個電腦狂的白領人仕，在網上結識了鈴音，他提供情報或晶片給鈴音，但用途不明。





■玲音只會在這　露出難得的笑容



■玲音的眼神令人有點心寒

■遊戲中是要收集各種不同的圖片









OFFICIAL PRODUCT

ECHO NIGHT

恐怖版鐵達尼冒險遊戲登場！

Text：積奇

AVG　MEM

製造商：FROM SOFTWARE
發售日：8月13日　售價：5800日圓

PlayStation



前言

曾製作極受歡迎的《KING'S FIELD》和《ARMED CORE》系列的FROM SOFTWARE，其最新作品便是這個《ECHO NIGHT》！以玩者本身的眼睛和耳朵來感受自己身處的地方，雖然角色的行動沒有限制，可是取而代之的便是強烈的緊張感。沒錯，這是個發生於一艘位於大西洋上，與外間失去聯絡的豪華客船的故事。全3D化的背景加上細緻的插圖，要呈現有如真實一樣的客船環境並不難啊！

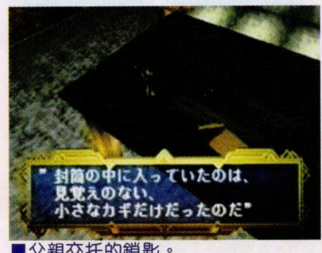




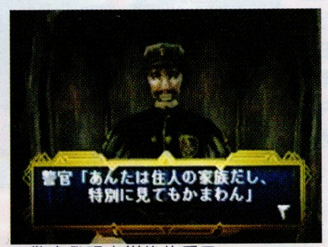


STORY

1937年美國，主角李察．奧斯蒙收到了一個奇怪的信封，上面所寫的寄信人的名字竟是自己的父親。信封內有一條小小的鎖匙，但這是用來做什麼的呢？百思不得其解的李察，正當想得入神之時，電話的鈴聲響起了。提起電話聽筒，完來是由警察局打來的，告知父親的家發生火災。聽了這個消息的李察十分震驚，於是便立即收拾行裝，準備返回故鄉了。



■父親交托的鎖匙。



■警察發現火災後的房子。

遊戲目的

李察(玩者)所乘的，竟是於24年前消失的豪華客船「愛菲奧士」號！和主角乘上同一條船的乘客，竟然和當時(24年前)所乘的完全一樣，換句話說，他們會是鬼魂……嗎？孤勿論怎樣，很明顯地他們和李察一樣被呪縛在這條船裡了。而這個遊戲的目的，便是要想辦法把呪縛解除。調查的途中，亦會逐步解開這艘船的持有人，大富豪「洛威路」一族之謎。當然，謎題解開了，主角亦能回到現實世界。

■立即起程往故鄉。

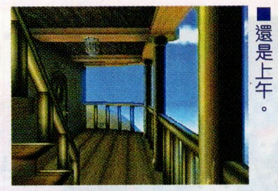


■看見一個奇怪的人影嗎…？

■洛威路一族之謎是什麼呢？

系統說明

遊戲會採用真實時間制，於解謎時所用的時間，對故事的發展也會有着一定影響。更特別的是，遊戲內會有日出和日落的表現，玩者所能感受的彷佛便是完全代入遊戲的世界裡一樣，過着相同的時間，而於特定時間才會出現的特別事件亦十分多。



■還是上午。



■轉眼已是黃昏了。

遊戲進行時會採用玩者本身的視點，而畫面方面，將會參考現實的設計，由多層式房間和走廊所構成的立體空間。至於道具方面，和一般3D冒險遊戲一樣，所能持有的道具是有限制的，太多的話便不能走動了。另一方面，於進行遊戲時所移動了的物件是有記憶的，亦即是只要是移動過一次的道具，無論你走到何處，其位置亦不會有所改變。

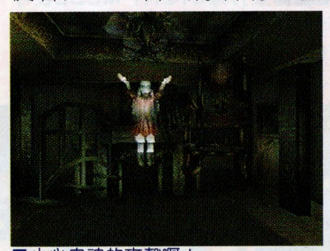


■多邊形的環境。



■機房十分像真啊！

不要想只是解謎便可以，因為這個遊戲也是需要戰鬥的。當角色的體力變成0便會死亡，當然亦會有回復道具的。而遊戲內所作過的對話也是有記憶的，只要除得記事簿，所作的對話便可以重溫了。



■小心鬼魂的攻擊啊！



■這會是記事簿嗎？

OFFICIAL PRODUCT

HELLO KITTY ~ Cube de Cute



TEXT：怪傑

《HELLO KITTY》這個人物名字相信沒有讀者不知道，因為她差不多已經陪伴我們二十多年了，現在SANRIO推出了一個以HELLO KITTY為主題的遊戲，在這個遊戲G，除了HELLO KITTY之外，還有其他為人所熟識的人物，不如現在由筆者為大家介紹一下這麼可愛的遊戲啦！

PUZ　2P　MEM　PlayStation

製造商：CULTURE PUBLISHERS　發售日：發售中
售價：288港元　容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK



可愛！可愛的HELLO KITTY啊！

玩法介紹

這遊戲的玩法非常簡單，其實有點像PUZZLE方塊和自殺仔的混合版，因為這遊戲有方塊和鋪橋路的原素。首先遊戲的目的是需要玩者利用電腦給予的方塊，令玩者可以控制的HELLO KITTY取得畫面上所有ITEM(每一個STAGE所需要取得的ITEM都是不同，例如：在WESTERN STORY需要取的是西部牛仔使用的物品。)，玩者可以利用方塊來當作樓梯或運輸機使用，這遊戲最難的地方就在於怎樣利用方塊拼成樓梯。另一個需要注意的地方是當拼成三個或以上相同顏色的方塊時，那些方塊便被消除，以及小心其他人物，雖然牠們會幫助玩者取ITEM，但有時亦都會破壞了玩者辛苦拼出來的樓梯。



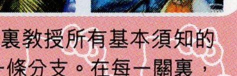






STORY MODE





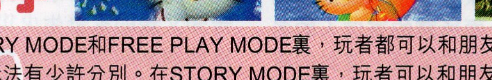
STORY MODE最初的時候，電腦將會在第一個STAGE裏教授所有基本須知的玩法。當玩者完成了每個STAGE的三關後，就可以選擇走那一條分支。在每一關裏，HELLO KITTY將會穿着不同類型的服飾作為其關數的背景，而且每關都是不同的。

我要換衫衫

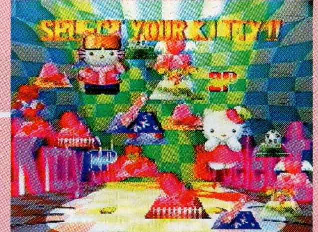


進行1P MODE的時候，玩者都需要通過不同STAGE的才可以爆機，每當玩者經過某些STAGE時，就可以取得那個STAGE的服飾，玩者只要進入選擇服飾的畫面便可以看到，例如：和服、滑雪套裝、太空衣、婚紗和泳衣等等。

對戰與幫手



在遊戲的STORY MODE和FREE PLAY MODE裏，玩者都可以和朋友一起同時進行的，但兩者的玩法有少許分別。在STORY MODE裏，玩者可以和朋友一起合作通過STAGE，但在FREE PLAY MODE中，除了合作之外，還可以進行對戰，勝利條件就是拾取最多ITEM為勝(但可以進行對戰的STAGE就只有玩者曾經在STORY MODE玩過的那些)。



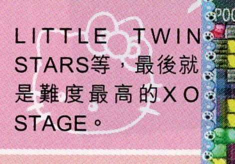


隱藏MODE

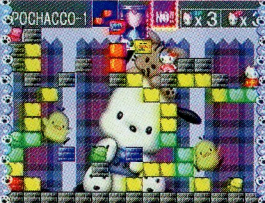




EXTRA MODE



這個隱藏MODE就需要打爆STORY MODE後才會出現。在這裏並不像STORY MODE那樣，以不同的時代或季節等作其背景，而是人人所熟悉卡通人物，例如：POCHACCO、PATTY &JIMMY、PURIN、LITTLE TWIN STARS等，最後就是難度最高的XO STAGE。





PICTURE BOOK



當玩過STORY MODE後，玩者就可以在主題畫面裏找到這個MODE。這裏可以讓玩者看到HELLO KITTY在不同的STAGE裏發生了什麼事情(只可以看到曾經玩過的STAGE)，這樣玩者可以重溫一下HELLO KITTY發生過的事。









MASTER OF MONSTER

THE ANOTHER WORLD OF THE MASTER OF MONSTER

SLG　MEM

製造商：TOSHIBA EMI　容量：CD-ROM
發售日：發售中　記憶：2 BLOCK　售價：6800日圓

PlayStation

BY：格仔衫之男

《MASTER OF MONSTER》這一個系列的遊戲，在之前已經推出過了，這是一隻戰棋遊戲，而這一跟上集不同的地方，便是遊戲中出現的人物都變成了CUTE版和加插了可以在城鎮中購買物品這個元素。

STORY

在一個美麗的森林內，有一個塊為魔法國家諾丹度的土地，在這片土地上，由於被魔法守護着，國民都在和平之中過着幸福的生活。

有一次，諾丹度呪文審議會的會長，在他解讀古代呪文賈魯特的時候發生了一件特別的事，而一向和平的諾丹度便開始了戰亂了。為了制止戰爭，騎士團長嘉莉便挺身而出，並為了喚醒四位聖騎士開始她的冒險旅程......

操作方法

按鍵	功能
方向掣	游標的移動和項目的選擇
×	取消選擇
□	按緊然後按L1/R1來轉換視點
○	決定選擇
△	顯示地圖游標
L1/R1	轉換畫面的角度
R2	把畫面拉近


■先選擇出戰的主將吧！

遊戲流程

遊戲的基本流程如以下的圖示：

故事交代 在每一關開始之前是會有一段交代故事的時間的。

主將選擇 於這一項內要小心地選擇出戰的主將，因為對戰鬥會有很大的影響。

戰鬥準備 在戰鬥開始之前是須要到城中打點一下，最重要的佚是在商店內購買寶珠和呪文書，而在購買物品之後別忘了裝備啊！

任務完成條件 在離開了城鎮後，在畫面上便會出現一些有關戰鬥的重要資料，更會有勝敗的條件出現。

開始戰鬥 正式進入戰鬥的部份，各位玩者努力吧！

完成任務&記錄遊戲 在完成了是次任務之後，也會出現一段故事的交代，然後便可以把遊戲的進度儲存起來。

戰鬥指令

移動 只有陸上移動的部隊才不能走到比自己高兩格以上的地方

攻擊 可以分為直接攻擊、投射攻擊和魔法攻擊

召喚 召喚是要當主將在魔法陣上，而又有寶珠的話便可以執行這指令了

魔法/呪文 魔法是要有MP才可以使用的，而呪文是要在商店購買呪文書便可以使用，每一個人只可以帶兩本，以下會有一些呪文書的資料可供參考：

呪文書	寶珠	使用次數	價格	效用
死炎之書	黑	3	150	引發起死炎攻擊1個敵人
炎之書	紅	5	150	利用火柱，對敵人作出單體攻擊
冷氣之書	藍	3	300	使用冷氣攻擊1個敵人
女神的吐息之書	白	2	100	發動聖之力量攻擊1個敵人
回復之書	白	2	300	能夠回復我方一個部隊的HP
電擊之書	黃	3	150	使用電擊攻擊敵人
木之槍之書	綠	3	120	利用木之槍攻擊敵人

待機 當完成行動後便可以待機了

情報 可以查看寶珠、呪文書等這些情報

設定 在這項主要是進行進度的存取

送還 將你召喚出來的部隊還原，剩下寶珠




■站在魔法陣上便可以召喚了

時間和屬性

遊戲中的戰鬥時間是分為早上和夜晚兩種，而每一種屬性的隊伍在不同的時間戰鬥都會有能力上的改變：

LAW　是善的屬性，在白天戰鬥時會比較強

CHAOS　是暗黑的屬性，在晚上戰鬥時會比較強

NEUTRAL　是一種中立的部隊，在任何時間戰鬥也不會有影響


■要購買不同屬性的寶珠啊！

人物介紹

在這　先為大家介紹遊戲初期的登場的三個角色

嘉莉
性別：女
年齡：17
屬性：LAW
支配寶珠：白
職業：騎士團長

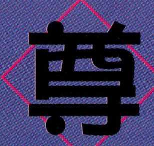
巴魯
性別：男
年齡：21
屬性：LAW
支配寶珠：黃
職業：聖騎士



寶度
性別：男
年齡：27
屬性：LAW
支配寶珠：綠
職業：聖騎士


■怎麼搞為什麼會是隻貓呀

GAME PLAYERS WORLD

遊戲誌  賣店

尊賣新聞



■旺角店：九龍旺角彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號舖
■Shop 324-325, 3/F, President Shoping Centre, 602-608 Nathan Road, Mongkok, Kowloon.
■電話：(852)2391-1067■傳真：(852)2332-0275■電郵：sales@gpw.com.hk

■灣仔店：香港灣仔道188號東方188商場1樓117室
■Shop 117, 1/F, Oriental 188 Shopping Centre, 188 Wan Chai Road, Hong Kong.
■電話：(852)2891-4448 ■傳真：(852)2572-7118 ■網上店：www.gpw.com.hk

拳皇'97完成品人形系列

草薙京
八神庵



各售HK$650

已上色完成品，比例1/11，造形及上色一流，是《拳皇'97》精品中的精品。

心跳回憶會員金裝電話卡



HK$350

本來經已珍貴的會員電話卡，加上金光閃閃的包裝，更顯珍貴。

WIN95版《下級生》



HK$680

WIN95正式版本，SS版的豐富色彩和完全配音，配合98版的640×480解象度和尺度，PC遊戲迷不容錯過。(本軟件只售予18歲以上人士)

心跳回憶紙鎮





各售HK$65

可愛的Q版造型，並附設便條座及筆座，備有藤崎絲織、虹野沙希、片桐彩子及館林見晴四款任君選擇。

各售HK$260

原祖《超時空要塞》電視版人物巨型公仔，上色精美，備有多種造形及服飾可供選購。

超時空要塞MACROSS PVC人形系列

尊 賣 積 分 卡

姓名：	性別：F/M	年齡：
地址：		
電話：		

遊戲誌尊賣店地址：

九龍旺角彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號舖
電話：2391-1067 傳真：2332-0275
灣仔店：香港灣仔道188號東方188商場1樓117室
電話：2891-4448 傳真：2572-7118

注意事項：

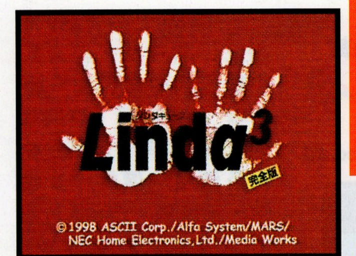
◆每次購物或使用優惠時請出示此卡
◆每次購物滿$50即可得1分，購物滿$100可獲2分，餘此類推。
◆儲滿20分即可當作現金$100使用
◆積分卡優惠只對單一貨品有效
◆積分卡優惠每次限用一張
◆積分卡優惠不可兌換現金
◆本積分卡有效期間至1998年7月31日
◆遊戲誌尊賣店有權更改條款而毋須另行通知

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

新產品數量眾多，未能盡錄。歡迎到各區遊戲誌尊賣店參觀選購。

代客訂購各類主機，遊戲，美版，日版、NEO GEO、NEO GEO CD、PC-FX、SFC、SS、PlayStation、電腦遊戲。





Linda³完全版
著名奇特RPG再次登場

TEXT：零式迪爾

RPG	製造商：ASCII	發售日：發賣中
MEM	售價：6800日圓	SEGA SATURN

《Linda³》首次出現於95年的PC Engine版，去年亦推出了將動畫及系統大幅強化的PS版，本遊戲內的故事、人物造型、世界觀設計相當獨特，而且在收集動物的遊戲過程中自由度非常大，因此亦吸引了不少遊戲迷捧場。

故事簡介

AMD(AFTER MOTHER'S DEATH) 1991年，殖民惑星尼奧基利亞(ネオケニア)正受到一顆巨大隕石迫近的威脅，並探測到此隕石8年後將與惑星相撞。在星間聯邦政府正實行一個九死一生的遷移計畫途中，一塊來自傳説創造主「亞拉比斯」(アナビス)的巨型石碑突然從天而降，石碑上刻着「將星球上各樣動物盡量收集一對，再立即逃離到其他的星球。」，而且還送來一隻「箱船」給這星球的人，於是政府便決定要選出一對年青男女，由他們負責搜集動物及成為「箱船」的控制員，實行這個名為「箱船計劃」的神聖使命。



遊戲模式

SS版的遊戲內容與PS版的大同小異，先從3個SCENARIO中選擇一個故事開始遊戲，主角要在8年內從版圖找尋動物與牠戰鬥，並活捉牠們以達成各SCENARIO所要求的收集數目條件，捉多了的動物則可用來製造食物、加強武器威力或賣掉牠們換取金錢，故事亦會隨着主角的等級、收集到的動物總數不斷發展。







SCENARIO A「MERRY X'MAS」

完成條件：搜集到30種以上的動物，並開動箱船離開。



SCENARIO B「HAPPY CHILD」

完成條件：搜集到50種以上的動物，並開動箱船離開。



SCENARIO C「ASTRO ARK」

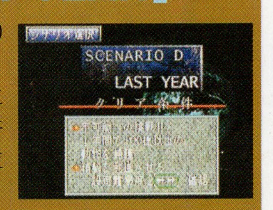
完成條件：搜集到70種以上的動物，最好是90種，挑戰目標是100種，並開動箱船離開。



新增加的遊戲要素

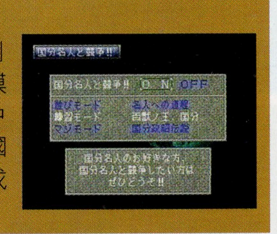
SCENARIO D「LAST YEAR」

只要在SCENARIO C中捕獲到100種以上的動物，並將記錄SAVE一次，「SCENARIO選擇」中便會多了這個發生在AMD1998年夏天的新故事，完成條件是要在一年內捕獲到100種以上的動物並開動箱船，難度實在是「惡鬼級」。



國分名人之挑戰

挑戰本遊戲的開發者「國分政昭」的特別模式，難度分3種，只要將這模式「ON」了後，在SCENARIO C、D中每經過一季的遊戲時間，便會出現國分的捕獲動物記錄，玩者可以他的成績作為挑戰目標。



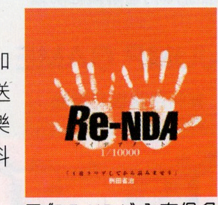
HER 6SIGHS

可觀賞到遊戲內全部動畫、音樂、原畫、各種資料的新模式，出現條件與SCENARIO D的方法一樣。



「完全版」的特典

今次這隻移植至SS的「完全版」，除增加了各種其他版本所沒有原創要素外，更附送一隻收錄了遊戲內24首BGM、歌曲的音樂CD，以及一本名為《RE-NDA》的手稿資料集，內容相當充實。



■《RE-NDA》內有很多珍貴的開發資料



■遊戲Logo意念草圖



■遊戲的音樂水準不俗



呀，甚麼來的呢

TEXT：零式迪爾

可愛益智的古怪生物育成GAME



雖然《他媽哥池》熱潮已日漸冷卻，但育成小動物的遊戲仍有一定市場，這隻《呀，甚麼來的呢》除了有一眾可愛生物及低廉的價格作賣點外，還請來一位8個月大的BB女為遊戲內的小生物配音，令育成的過程中增加不少氣氛。

育成系統介紹

寶石選擇

遊戲開始時可從紅、藍、黃3粒寶石蛋中選擇一粒作育成對象，由不同顏色的蛋養出來的生物，無論牠的外型和性格也會有很大的差異。



狀況圖示

寵物現時的各項狀況



1. 一日中的時間進度
2. 已進行的日數
3. 寵物的體重
4. 寵物的飽餓狀態
5. 寵物的心情狀況
6. 寵物的智能數值



讚罰



讚賞：令寵物開心的技倆。
責備：當牠幹出一些令你不快的事，責備後牠便不敢再犯。

進食

正餐（ごはん）：寵物初期是喝奶，小寵物長大後會吃不同類型的食物。
零食（おやつ）：給寵物零食能令牠心情轉好。

移動



自己行動（自分だけ）：只自己一人在屋內行動。
一起行動（一緒に）：與寵物一起行動。

照料

藥物（くすり）：寵物生病時使用。
體溫計：量度寵物的體溫。
床舖（ふとん）：入夜時要為寵物準備床舖。

小遊戲



分WATER（ウオーター）及JUMP（ジャンプ）兩大類小遊戲，隨着小動物成長會增加小遊戲的數目。

基本遊戲選項

遊戲大致有7種主要選項，內容雷同於一般同類型遊戲，系統亦相當簡單，相信玩者很快便能上手。

SAVE（セーブ）・PAUSE（ポーズ）



儲存及暫停遊戲的地方

部份小遊戲介紹

WATER GAME



■ 連按○鍵令寵物遊到終點，但金魚們會阻礙牠前進。

JUMP GAME

■利用跳板把寵物彈到台座上。



房間簡介

此遊戲最大特色是屋內的7間小房間，但要留意寵物在幼體時只會跟玩者進出客廳、浴室和陽台3處地方。

浴室

先用毛巾為寵物擦身，再移動下方的紅色控桿為牠沖水，接着牠便會自己跳入浴缸中嘆世界，但之前請先把水溫調節到和牠的體溫相若。



廚房

寵物喜歡亂開煤氣爐，責備牠便不敢再犯。



陽台

除可帶寵物到此玩滑梯外，還要為盆栽淋水。



客廳

寵物很喜歡看電視，也可用左上方的魚糧來餵魚。

玄關

到左上角的資訊欄調查，有時可看到一些有趣的訊息。



馬拉松房間

目標是令寵物跑足日本一周，右方有模擬地圖可參考距離目標還有多遠。



書房

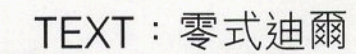
可帶寵物到此看書增加牠的智慧度。



注意！

這遊戲的小動物並不會因玩者的疏忽照顧而死掉，若牠不滿的話會相當有性格地離家出走，如不想此情況發生的話，各位可要花多心機和耐性去養育牠們才好。





TEXT：零式迪爾

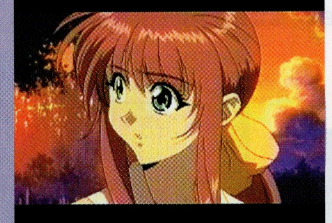
ダブルキャスト Double Cast

DOUBLE CAST

AVG	製造商：Sony Computer Entertainment inc. 售價：4800日圓	發售日：6月25日 對應ANALOG
MEM	PlayStation	

失憶少女的推理自創劇場

自創劇場（やるドラ）系列的第一輯請來近年因擔任《機動戰艦NADESICO》及《爆裂HUNTER》人物設計而大受歡迎的後藤圭二所負責，角色的造型非常討好，雖然故事大部份劇情是以日文配音及文字交代，但動畫的演出部份實在十分出色，加上價錢廉宜（雙CD只售4800日圓），因此仍誠意推薦給喜歡日本動畫及推理AVG的人士。





故事簡介

某日主角在歌舞伎町內，遇到一位名叫「赤坂美月」的古怪少女，她除了自己的名字外其餘什麼也記不起，主角見她喪失記憶而且孤苦伶仃，同情心驅使下便暫時收留了她到自己家裡暫住，及後因美月的出眾外貌關係，而受到主角所屬的電影研究部垂青，請她擔任新電影的女主角。在拍攝途中發生了不少有趣的事，主角亦開始漸漸對美月發生感情，不過此時一連串不可思議的事件，亦開始陸續發生於他們身上，而美月更被神秘人屢次偷襲，主角除了要保護她外，更與電影研究部眾人為查出兇手的真正身份而努力。



■與美月相遇的一刻



■電影研究部的一班同志

■美月的演技相當出色



■主角碰到美月的胸部竟流鼻血



■美月經常會幹一些傻事戲弄主角

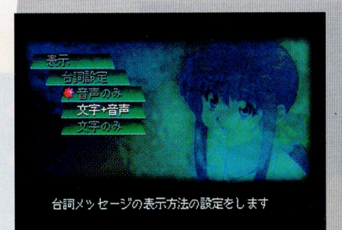
遊戲系統

遊戲的操作及系統十分簡單，畫面結構類同於一般私人電腦上的AVG，隨着故事進展有很多行動選項供玩者選擇，每項決定都會直接影響到劇情發展及結局的好壞，從而創造出一個屬於自己的故事。



仔細的遊戲設定

在「各種設定」內有非常豐富的畫面、聲音等設定，由於遊戲最初是設定於無字幕狀態的，日文不太好的玩者可在「台詞設定」內選擇（文字＋音聲），這對故事的了解和推理會有較大的幫助。



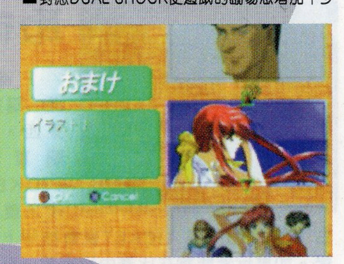
■可組合出最適合自己的操作環境



■對應DUAL SHOCK使遊戲的臨場感增加不少

OMAKE MODE

只要玩者完成到一定的達成率及GOOD END，標題畫面便會出現這個新項目，內容有很多關於《DOUBLE CAST》的設定畫及插圖，更可按○鍵將圖畫放大欣賞。





其餘三輯的「自創劇場」畫面介紹



擁抱季節（預定7月發售）

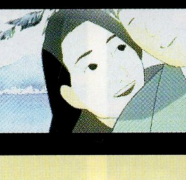
櫻花樹下的水手服失憶少女，年齡對象是四集中較為低的一輯。

森巴結他（預定10月發售）

由士郎正宗負責人物設計部份，十分期待動畫的影像效果。

細辛之花（預定11月發售）

遊戲畫面風格獨特，氣氛表現較為深沉。









BOMBERMAN FANTASY RACE

TEXT：怪傑



RAC 2P

製造商：HUDSON SOFT 發售日：8月6日
售價：328港元 容量：CD-ROM 對應DUAL SHOCK

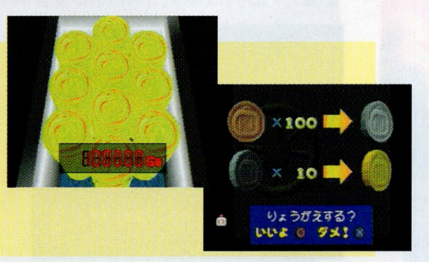
PlayStation

炸彈人！加油！！

今期《遊戲誌》將會介紹還未介紹過的其他資料，例如金錢的使用方法、怎樣取得金錢，ITEM，以及路兒和迪拿的種類介紹。

金錢的秘密

在遊戲裏，金錢的用途非常廣泛，例如：「繳交比賽報名費」、「購買ITEM」、「路兒和迪拿的契約金」、「對戰時的賭本」和購買重要ITEM，而在這個世界裏，金錢單位名為「GB (GOLD BOMBER)」



取得金錢的方法

首先玩者在選擇比賽賽道的畫面，購買一張名為COURSE TICKET的東西。當購買了TICKET後，畫面右下的COURSE TICKET就會被印上印鑑。如果玩者能夠在比賽中取得第一至第三名，就可以獲得獎金，而這些獎金是會跟據賽道的難易度來決定金額的。

ITEM



在和路兒或迪拿訂立契約後，玩者就可以決定購買兩個將會在比賽時的ITEM。在購買ITEM時，玩者當然需要考慮ITEM的效果是否對比賽較為有利，而比賽時，可以將ITEM切換使用。ITEM除了購買之外，還可以將其售出。

路兒和迪拿的契約

當進入オーナーズルーム之後，玩者就可以進行和路兒或迪拿訂立契約，首先玩者當然需要了解每隻坐騎的性能和能力，之後玩者就可以選擇一隻自己喜歡、適合自己和賽道的坐騎，在最初的時候，玩者手持的金錢只可以和左上角的路兒。當選擇了和其中一隻坐騎訂立契約時，畫面會顯示出需要多少契約金。當玩者的金錢能夠和其他坐騎訂立契約時，又可以再次進入這房間中訂立新契約。



不同能力的坐騎

在這個遊戲裏有兩種不同特性的坐騎，「路兒」—DASH比較好，不過比較慢到達最高速度，炸彈攻擊力較弱。「迪拿」—和路兒的特性剛好相反，而在路兒和迪拿裏各自還會有五種特性，每一種特性都會以一種顏色來表示。

路兒

綠色路兒

牠是最初可以乘坐的路兒。雖然速度慢，但其他能力比較平均，最適合初學者使用。

三角跳路兒

速度比較平均，而牠最擅長三角跳，所以在一些多彎角的賽道上最能夠發揮牠的所長。

敏捷路兒

由於牠是以倒立來步行的，所以加速力比較強，但牠沒有太多體力。

單腳跳路兒

雖然速度並不是很快，但爆炸成功率和JAMP力特別強。



極級路兒

在十隻坐騎裏，牠是擁有最高速度的路兒，如果乘坐牠的話，差不多能夠取得全部賽道的冠軍。

迪拿

藍色迪拿

在迪拿兄弟裏，年紀最少的牠是最初可以乘坐的迪拿。牠比綠色路兒較為快一點點，但跳躍力比較差勁。

毅力迪拿

牠對於自己的體力非常有自信。在一些短程賽道裏，牠能夠以最高速度行走半條賽道。

強壯迪拿

她擁有對炸彈非常高的抵抗力，而且能夠拿起一些擁有爆炸威力的物品行走。





飛翔迪拿

在迪拿兄弟裏，牠的跳躍力是最厲害的，所以牠能夠在海的賽道裏發揮牠的所長。

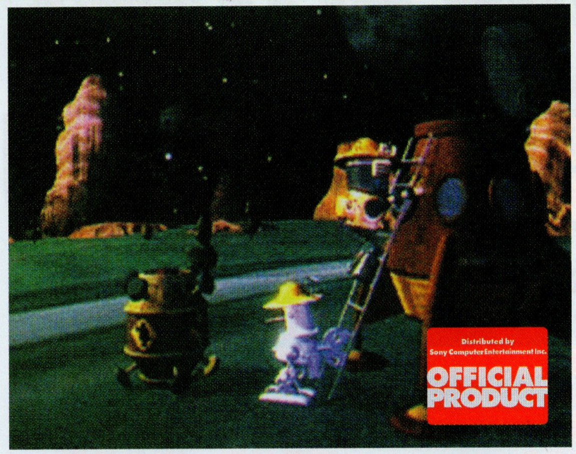
超級迪拿

在迪拿兄弟裏，牠擁有最高實力和力量的迪拿，所以只有牠能夠和極級路拿對抗。









ASTRONōKA

TEXT：怪傑

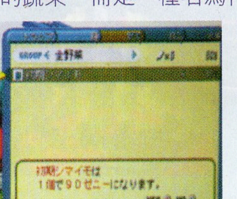


宇宙農夫就是我！！

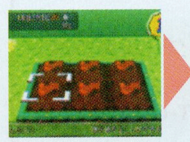
在模擬遊戲世界裏，玩者可以嘗試到不同的工作或追求不同的女孩子，不過各玩者有否嘗試到農夫的滋味呢？現在ENIX將會在8月中推出一個以農夫為主題的模擬遊戲。如果玩者想知道這遊戲是怎玩的話，不妨看看以下的內文。

我的工作是什麼

在遊戲裏，玩者所扮演的是一位宇宙農夫，當然玩者需要種植一些蔬菜，不過這些並不是我們日常食用的蔬菜，而是一種名為「宇宙蔬菜」的蔬菜。



首先玩者需要做的是向宇宙商人購買一些種植宇宙蔬菜的種子。然後把那些種子種植在只有六格大的田地裏，而每格就只可以種植一棵種子，之後等待它們自動的成長。在成長期間，有蔬菜可能會成長得比較怪異。當這些蔬菜成熟的時間，玩者就是可以進行收割工作，而且可以將這些剛被收割的蔬菜或種子賣給宇宙商人(不同的蔬菜會有不同的售價)，玩者便可得到一些金錢。收割完成後，玩者又需要重新進行種植工作，不斷重複這些工作，就可以令到手持的金額不斷增加，再使用這些金錢來廣大自己的經營規模。



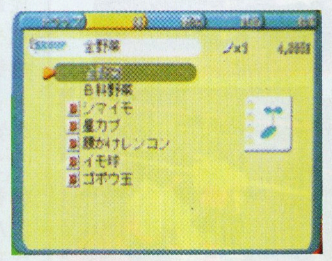


創出新種宇宙菜

在遊戲裏共有兩種方法讓玩者取得宇宙蔬菜的種子，是向宇宙商人購買或是利用宇宙蔬菜的種子互相交配來創造出一種新型宇宙蔬菜的種子。

宇宙蔬菜的交配就好像害蟲一樣的進化，而它們亦同樣使用「GA(Genetics Algorithm)」和AI，來交配出一些改變了的新品種。

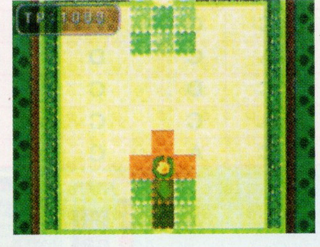




捕捉害蟲大行動

身為農夫的玩者在種植時當然會遇上一些難題，最大的難題相信會是害蟲的影響，而這些害蟲是一些身型高大的宇宙生物，所以玩者需要設置一些的機關和陷阱來捕捉或阻止牠們的進入。





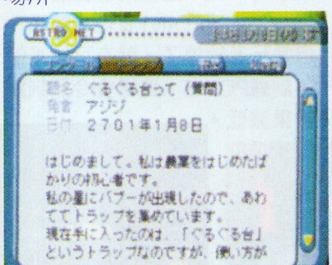
這些害蟲在最初的時間還是傻傻的，但經過不斷的中招，它的AI就會不斷的提升，這麼玩者有需要不斷地改良機關與陷阱的擺設位置。如果害蟲侵入田地時，蔬菜的售價就會下降。

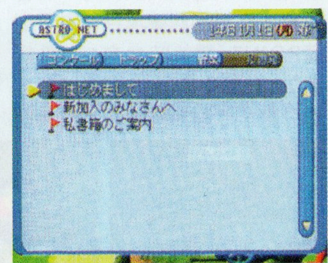




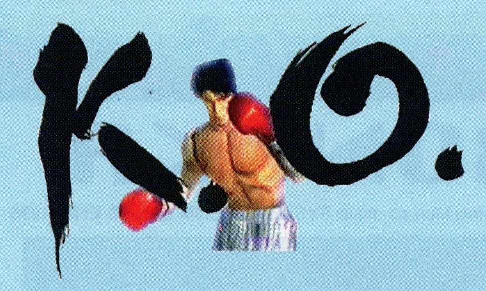
ASTSO NET

在這個遊戲的宇宙世界裏亦都有網絡這種東西，而這網絡對於宇宙農夫來說，是一件非常有用的東西，因為可以在其中得知有關宇宙蔬菜的種植方法、種植要訣、種植須知、陷阱和機關的使用方法，以及裝置陷阱的失敗例子，總之這裏就是農夫的交流場所。









K.O. THE LIVE BOXING

TEXT：怪傑

SLG 製造商：ALTRON 發售日：發售中
售價：5800日圓 容量：CD-ROM 記憶：1 BLOCK
2P MEM PlayStation

邁向世界拳擊冠軍！！

《K.O. THE LIVE BOXING》是JBC(日本BOXING COMMISSION)監修的拳擊育成遊戲。玩者在遊戲裏所扮演的角色是一位拳擊訓練員(訓練時)以及拳擊手(比賽中)。在訓練時，玩者需要安排有關那位十七歲年輕拳擊手的每日訓練項目清單，而在比賽時，則要控制那位十七歲拳擊手擊倒對手。



操控法

↑ 前進	○右重拳／決定
↓後退	×左重拳／取消
←左移	L1蹲下
→右移	R1 特殊攻擊
△右輕拳	L2防禦（上段），L2+↓（中段）
□左輕拳	R2 中段攻擊

拳手類型的選擇

類型\能力	攻擊力	拳速	速度	耐久力	體力	連打持續度	精神力	技術
TECHNICIAN	D	C	B	D	D	C	E	A
HARD PUNCHER	A	C	E	B	C	E	C	D
SPEED STAR	E	B	A	E	C	B	D	D
ORTHODOX	C	C	C	C	C	C	C	C
TANK	A	E	E	A	C	D	E	E
GUTS-MAN	D	D	D	C	D	C	AA	E
TOUGH GUY	D	D	D	A	C	C	B	D
IRON HEART	C	D	C	C	A	C	C	D

VS MODE

在這個模式裏，玩者需要和朋友一起拿出各自認為足以打倒對方的SAVE，來進行一場精彩萬分的比賽。在比賽裏，玩者可以和1P MODE一樣控制培育已久的拳擊手，而勝利條件當然是K.O.對手或點數取勝。



育成

遊戲開始時，玩者就需要設定使用角色的有關資料，例如：名字、身高、體重、出賽服飾、樣貌和哪一隻手比較擅長等，而其中最重要的是選擇拳手類型，因為這會直接影響角色的成敗和玩者的訓練模式。

在設定完畢之後，玩者便可以正式開始訓練一位17歲的年輕拳擊手(即玩者剛才設定的那個拳手)，首先玩者需要在大約一百天的時間內安排各項艱辛的訓練。在設定訓練項目時，玩者必須注意每個訓練項目都需要訓練POINT(開始時會有100點訓練POINT)來安排每天訓練項目的分配，令到角色的能力值得以提升。玩者除了可以設定每日的訓練清單之外，還可以設定為一週或長時間的相同訓練清單。角色每次訓練時，都會令能力值有所增加，而當能力值爆滿，就會增加那項能力的數字值(那數字是反映角色的實力)，如果數字值到了某個程度，角色可能懂得一些絕招。

當玩者在比賽中控制的角色取得勝利時，電腦會重播擊倒對手的一刻，之後角色在接受訓練時，訓練POINT會增加數點，但當玩者輸掉了，就有可能減低其訓練POINT，這樣會令到訓練效果減低。





訓練項目

- ロードワーク（長跑訓練）
  體力和速度上升
- ロープスキッピング（跳繩訓練）
  體力和速度上升
- シットアップ（SIT-UP）
  耐久力和技術上升
- メディシンボール（鐵球訓練）
  耐久力和精神力上升
- ウェイトリフティング（舉重）
  攻擊力上升
- シャドウ（影子訓練）
  拳速、精神力和技術上升
- サンドバッグ（沙包訓練）
  攻擊力和連打持續度上升
- パンチングボール（擺動球訓練）
  拳速和連打持續度上升
- ミット（連指手套訓練）
  拳速，連打持續度和技術上升
- メンタルトレーニング（座禪）
  精神力上升
- スパーリング（拳擊練習賽）
  比賽前進行實力測試







World Cup'98 France ~Road to Win~

世界杯熱潮終於湧到 Sega Saturn！！

《V GOAL》系列一直是最受歡迎的SEGA足球遊戲，而今年亦是日本隊歷史性首次進入世界杯決賽週，故此不少足球遊戲便乘世界杯舉行期間大量推出，當中自然不能缺少這隻《V GOAL》系列的最新作品了。

SOC　製造商：SEGA　售價：5800日圓
MEM　MPLY　SEGA SATURN

操作方法

射門／鏟球	A
快射	A(按鍵時間短暫)
割草式勁射	A(按鍵時間較長)
笠射	A+C
傳球／攔截／肩撞 (當對手奔跑時)	B
空位傳球	BB
長傳	C
笠傳	R+C
三角短傳	R+B
後跟傳球	← +B
後跟挑球	←→ +B or (R+ ←)*
假動作	↑↑/↓↓ or (R+ ↑ /R+ ↓)*
奔跑	L/→→
選擇球員	R/X(控制守門員)

*Analog手掣的輸入方法

球隊整體戰術

進攻時：	
壓迫(Press)	Y
後衛出擊(Overlap)	Z
防守時：	
壓迫(Press)	Y
越位陷阱(Offside Trap)	Z
人釘人(Man to Man)	Y+Z

遊戲模式

World Cup'98

玩者可以在2支進入了世界杯決賽週的隊伍中選擇你最喜愛的球隊，由於分組賽事是完全依照真實資料來設定，故此巴西隊的對手將會是蘇格蘭、挪威及摩洛哥；而日本隊的對手將會是阿根廷、克羅地亞及牙買加等等……。另外，若玩者是選擇日本隊的話，那麼在遊戲開始前便會讓玩者從35名日本球員中，挑選22名球員進入決賽週。你會否如現役日本隊領隊－岡田武史一樣，將國寶三浦知良及球星北澤豪等剔除於22名球員名單之外呢？



■ 模式畫面。



■ 和現實一樣的分組賽程。

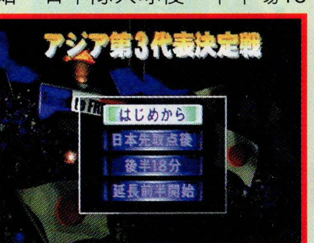


■ 要挑選精英中的精英，非常困難吧！


■ 比賽開始！！

Road to FRANCE

由於日本隊能夠首次進入世界杯決賽週，所以遊戲特別增設這個模式以記念是次盛事。當中玩者只能夠使用日本隊，而對手就是同樣爭奪世界杯決賽週出線席位的伊朗。此外，玩者亦可以選擇參與賽事的時段，其中包括：從頭開始、日本隊入球後、下半場18分鐘及加時前半場四種。然而，若玩者未能戰勝伊朗的話，則日本隊便需要與澳洲隊爭奪世界杯決賽週的最後一張入場卷，而比賽亦會分為主客制，相信大家可以在這裡不時重溫一下日本隊首次進入決賽週的喜悅了。



■ 可以在不同的時段中進入比賽。



■ 不是伊朗Vs澳洲嗎？

Friendly Match

在此模式中，容許最多4名玩者一起參與賽事。玩者可以從32支世界杯決賽週的隊伍中，選擇任何一支來向其他玩者或電腦進行挑戰。當然，玩者更可以選擇場地、比賽時間等等。



■場地選擇。

Player Edit

由於遊戲只獲得到JFA的承認，故此除了日本隊之外，其餘球隊均只能以假名出登場。因此，遊戲特別設有球員名字修改模式，讓玩者可隨意更改球員名字，那麼你想到的球星也可以參與今屆世界杯賽事了！



■你心目中的巴西正選球員名單會否有羅馬里奧嗎？

新一年的甲子園又開始了！

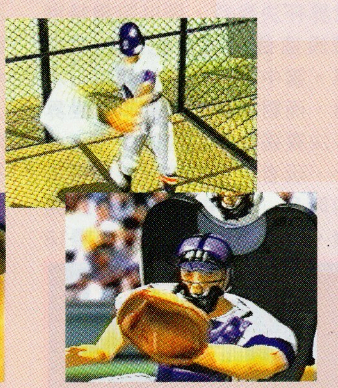
Text：積奇

SPT MEM
製造商：魔法株式會社
發售日：6月18日　售價：5800日圓
PlayStation

前言

為了迎接新一年的甲子園，這個《甲子園98》亦乘時推出了。遊戲以實際打球加上育成為基本，而目標當然是要於甲子園勝出了。遊戲收錄了日本全國4130間學校的棒球部資料，所有訓練、對話和球賽等皆以全多邊形表達，配合多角度的視點，其真實性亦大大提高了。而過往被受好評的EDIT模式更追加了校歌、制服，甚至是選手們的動作Edit，球賽亦會加上實況報導，要感受實際的棒球賽事並不難啊！



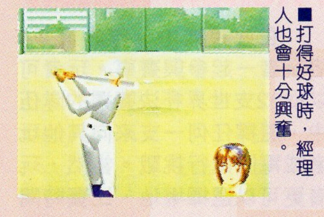


一切開始在於訓練！

莫說要於大會中勝出，單是要進入甲子園已十分因難了。亦因為這樣，平時所進行的基本訓練便十分重要。而遊戲內的各種訓練，會以迷你遊戲形式進行，如打擊、投球和跑步等，而於一定時間後更會有「紅白戰」和「練習賽」等實戰練習。

打擊練習

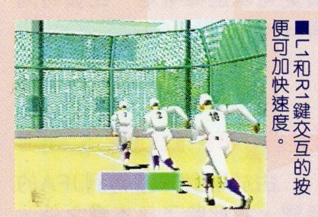
參加人數6人，每人會有兩次擊球機會，對打擊較弱的球員會有一定幫助。



■打得好球時，經理人也會十分興奮。

練跑

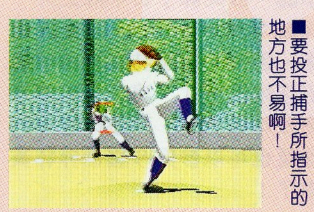
參加人數6人，圍繞球場(內野)走兩圈，主要是進行腳和腰的練習，強化下半身。



■L1和R1鍵交互的按便可加快速度。

投球練習

只供投手一人練習，捕手會把球套定於一個位置，你要做的便是把球投入手套裡，而於練習途中會有視點的轉換。



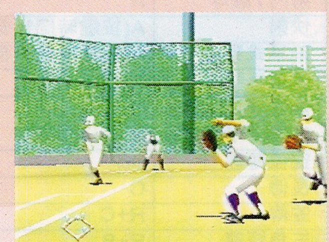
■要投正捕手所指示的地方也不易啊！

受傷

為了提高個人能力，進行地獄式訓練是不可少的。亦因為這樣的關係，受傷便是少不免的事了。可是要注意的是這些受了傷的球員是不能再接受訓練和比賽(直至傷好為止)，如有太多人受傷的話，對球隊的整體狀況會有一定影響，於正式比賽時不足9人亦會自動棄權，這種不戰而敗的情況最好盡量避免了。

紅白戰

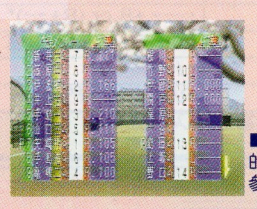
意思便是把整支球隊分成兩組進行比賽，選手們的動作會交由電腦負責，玩者所要做的只是安排選手們的位置和換人罷了，是一場沒有延長的5回合賽事。



■比賽會交由電腦進行。

練習賽

是指和其他學校的對外比賽，也是沒有延長的5回合賽事，但整場比賽也是由玩者控制的。



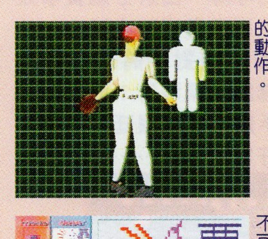
■如果是隊長的話便可挑選參加的隊員。

EDIT MODE

遊戲內較為特別的地方便是這個Edit Mode。除了選手的動作外，就連校旗和校歌也可以由玩者自行設定。

動作設定

這個模式內可設定投手的投球動作和握球方法。握球方法不同，所投出來的球也會有所不同，而於設定完了後，亦可於不同各度觀看其投球狀況。



■可細緻地設定球員的動作。

校旗設定

這個模式內連校旗亦可設定，而所設定的校旗會於比賽時觀眾席上顯示。

■設定了的校旗是不可變更的。

校歌設定

可能是大勢所趨，這個遊戲內亦有校歌的設定供選擇。而這個校歌的設定亦十分仔細的，除了可以作曲外，就連音色和拍子亦可設定。和校旗的設定一樣，設定了的校歌是不可中途改變的。

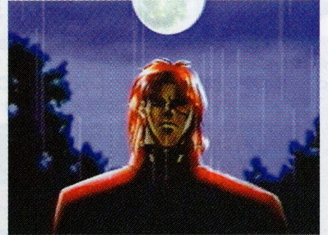


■對音樂有認識的人一定不會錯過。

東京魔人學園劍風帖

喜怒哀樂全由你決定！







Text：積奇



遊戲內容

這是一個以傳奇和友情為題材的冒險遊戲，故事講述1998年的東京，擁有不思議力量的主角「緋勇龍麻」轉學到新宿的「真神學園」，亦於這時學園內正發生一連串的奇怪事件。得到不知名力量的四名真神學園的同級生，將會把主角捲進一連串的是非事件中。

三種模式交替出場

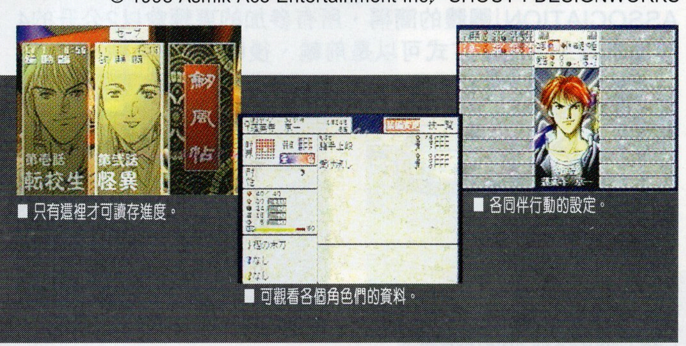
遊戲的進行主要分為三部份，有進行故事的Adventure、與敵人對戰的Simulation和進行遊戲進度儲存和讀取的Interval部份。

震動的戰鬥

雖然遊戲以AVG為主，但也可以對應Dual Shock的。只要把震動設定為「有」，於Simulation的戰鬥部份受傷的話便會震動，其真實感實在難以形容。

INTERVAL

系統的設定和戰鬥的準備由Adventure部份轉到Simulation部份時，或每話與每話之間便會出現這個Interval部份。在這裡除了可以對遊戲的進度Save或Load外，更可以設定其他同伴的行動，觀看角色們的資料等，是一個十分重要的部份。



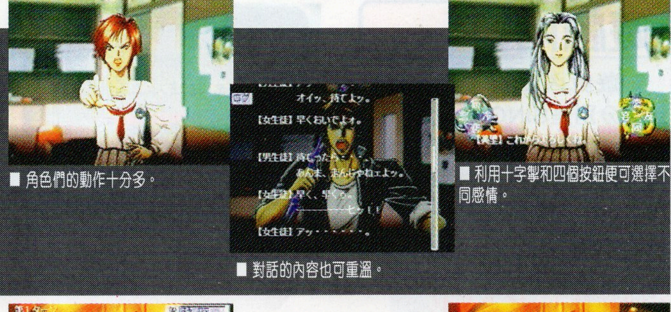
■只有這裡才可讀存進度。

■可觀看各個角色們的資料。

■各同伴行動的設定。

ADVENTURE

是主要的故事發展部份，以主角(玩者)為中心，和其他角色們展開不同的故事。而當中較特別的地方，亦是這個遊戲的特色之一，便是於對話時加入的「感情輸入視窗」。於和其他角色對話時可作出8種類的感情選擇(也可以選擇無視)，不同的感情輸入，對話的內容亦不同，亦會因此而得到新同伴。



■角色們的動作十分多。

■對話的內容也可重溫。

■利用十字掣和四個按鈕便可選擇不同感情。

SIMULATION

是操縱著主角和同伴戰鬥的部份，只要完成勝利條件便可過版，而戰鬥則會採用回合制。亦由於角色們的行動是依靠「移動力」的多少來決定，因此一個角色是可以於一個回合內擊倒多個對手的。





■採用回合制的戰鬥。

■各種「技」的使用十分精彩。

■也可拾得各種道具。

角色介紹



蓬萊寺京一

劍道部的主將，常常手持木刀，性格有點輕浮。



美里葵

是班級委員長，性格溫柔，內裡卻潛在著不思議的力量。



櫻井小蒔

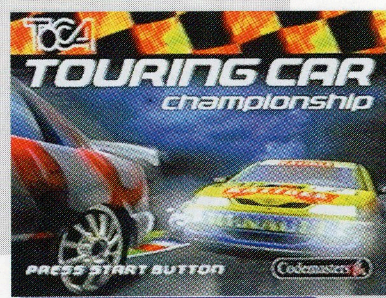
弓道部部長，性格開朗，是美里的知心朋友。



醍醐雄矢

真神學園摔跤部主將，責任感強，是京一的好朋友。





TOCA TOURING CAR championship

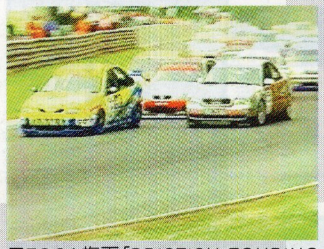
充滿真實感的賽事呈現眼前！

Text：積奇

SPT MEM
製造商：UPSTAR 發售日：6月18日
售價：5800日圓
PlayStation

前言

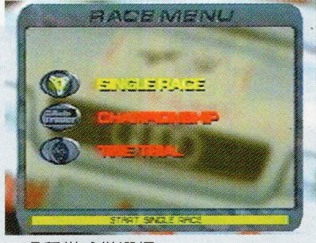
遊戲會以「TOCA Touring Car Championship」為背景進行賽事，所謂TOCA，便是「TOURING CAR ASSOCIATION」團體的簡稱，所有參加的車輛會以2公升的4門房車為主，驅動方式可以是前輪、後輪或4輪驅動。


■TOCA旗下「BRISTISH TOURING CAR CHAMPION SHIP」的片段。


■Head Cam視點和遊戲內十分相似。

遊戲內容

遊戲內主要分為3個模式，分別是SINGLE RACE、CHAMPIONSHIP和TIME TRIAL。而當中可選擇的車種共有8輛，每部車也有自己的特性。



■多種模式供選擇。

SINGLE RACE

是一個一場過的比賽模式，可以雙打或單打，最多可選擇20個圈，而天氣亦可由玩者自行設定。模式內可選擇予選的有無，如跳過予選的話，開賽時便會於最後位置開始。至於雙打方面，畫面可選擇上下分割或左右分割，而賽道上是沒有其他車輛的，亦無需通過予選。



■雙打會變成分割畫面。

CHAMPIONSHIP

於9個賽車場進行24回合的賽事，目標當然是要奪取冠軍了。


■激烈的賽事。



■天氣亦會不時變化。

優勝CUP SYSTEM

只要於6場賽事裡取得好成績，這個優勝杯便會頒發。除此之外，亦會把遊戲內的一些秘技教給玩者。

秘技的例子（於「ENTER NAME AS」處輸入）：

CMSTARS……可選擇夜間賽道。

CMMICRO……可選出上空的視點作賽。

危險駕駛要不得

不要以為是遊戲便可以隨處亂撞，因為遊戲內是設有扣分制的，如被發現有危險行為，受警告3次便會扣4分，警告6次以上便會被罰停賽。(這個扣分制只會於Championship模式內出現)。

TIME TRIAL

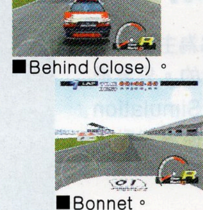
可選擇的賽道會包括Championship內所取得的賽道，目標是取得最高圈速。而重複走過的賽道是會有一輛「GHOST CAR」同行的，這輛Ghost car其實便是你於該圈得到最高時速時的那一輛。



■向自己的極速挑戰。

視點的切換

賽車遊戲不可少的當然便是視點的切換了，而這個亦不例外，遊戲內設有四個不同視點供玩者選擇。


■Behind (close)。

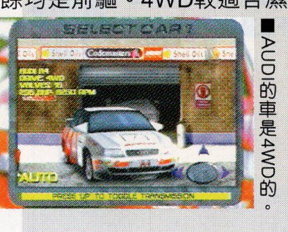
■Behind (far)。

■Bonnet。

■Head Cam。

多個車隊供選擇

玩者可於8個車隊中選出喜歡的，不用說也知各車廠所出的車其特性也有所不同。除了「Audi」所出的是4WD外，其餘均是前驅。4WD較適合濕滑的路面和多彎的賽道，而重量則較重。而於選擇車輛時按十字掣的上或下便可選擇棍波或自動波，選擇了的車輛是不可於中途改變的。



■AUDI的車是4WD的。



■共有8間車廠供選擇。

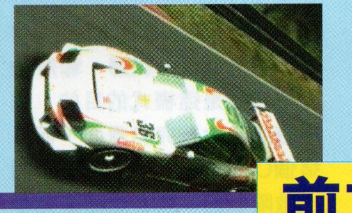
JGTC~ALL JAPAN GRANDTOURING CHAMPIONSHIP

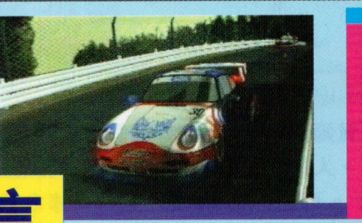
text：積奇

RAC MEM 製造商：DIGITAL FRONTIER 發售日：6月18日 售價：5800日圓 PlayStation

接近真實的究極賽車遊戲登場！！









前言

遊戲以日本TOURING CAR的最高峰賽事「全日本GT選手權」為舞台，除了各個參加隊伍外，就連選手等的Movie亦十分充實。遊戲內所載有的賽車資料也相當豐富，喜歡GT賽事的朋友一定不要錯過啊！

全日本GT選手權

相信一般人對「全日本GT選手權」會感到陌生，實際上這是於日本全國主要環形賽道舉行，由市面上發售、最高質素的房車所參加的日本最高峰的賽事。至於規則方面，所有出場的車輛均需要是市面上發售的2門房車。最高時速可改裝至高達280km／h以上，而當中亦分為GT500（最高出力500匹）和GT300（最高出力300匹）兩個組別。於賽事中取得第1位，該隊車隊便可得到高分數，而於所有賽事合計後取得最高分的車隊便是優勝者。各隊伍參賽的選手以兩人為一組，這兩名選手如每人不能走足3分之1賽程便會失去資格。



■每個組別也有不同車種供選擇。



■以2人一組參賽。



■也可觀看車手的片段。

全是真實的東西啊！

參加隊伍

遊戲和實際GT賽一樣會分為GT500和GT300兩組，除了參加的隊伍外，就連參賽選手的名字也是真名啊！由於賽事中使用的賽車和賽道的資料也是由實際車手協力制作，因此其真實感亦不用懷疑了。



■有GT500和300供選擇。

賽道選擇

賽道全部共有6種，全是現今日本實際GT選手權所使用的實物。為了增加遊玩時的真實感，還請了實際車手參與制作，就是賽道旁的建築物和各種物件也會完全再現。其它方面，會有隱藏賽道的出現嗎……？

■全是環形賽道。

引擎聲音

可說是賽車遊戲重要一環的，便是汽車所發出的引擎聲了。由於制作這個JGTC時，於實際比賽時的賽車裡加進了錄音用的「咪」，因此想於玩遊戲時感受實際駕駛時的聲音並不是難事啊！



■不同視點所感受的聲音亦不同。

各方面的細緻表現

SETTING

賽車Game不可少的，當然便是車本身的Setting了。這個JGTC亦不例外，懸掛裝置、煞車系統、輪胎的種類，甚至是齒輪的比率等也可由玩者自行設定。

■不同的設定對車亦有影響。

修理員的聲音

於賽事進行時，車隊的監督會透過無線電向玩者提供指示，而所說的話會顯示於畫面下方。而除了賽事進行時的指引外，就連汽車的異常狀況亦會十分關心，比賽時的氣氛和實際分別不大啊！

■工作人員的指示十分親切。



PUCHI CARAT

PUZ	製造商：TAITO 發售日：6月25日 售價：296港圓
MEM	PlayStation

Text：積奇

不同種族的方塊戰鬥開始了！



STORY

科學和魔法共存的世界「贊姆史東」，象徵着這個地方的「奧狄加魯神殿」祭祀着12個秘石。人們向着這12個能實現任何願望的秘石祈禱，過着和平的日子。可是於500年前，盜賊哥修拿把秘石奪去了，人們便被擁有高度魔法的人所支配。時間的流逝，由哥修拿所奪的12個秘石已分別落於12個種族不同的人手中，而這12個人當中，有的是追求和平之士，有的則是心存支配的慾望……。







■世界裡共有12個秘石。

玩法説明

基本上玩法十分簡單，射出手上的珠，把落下的方塊消除便可以了。但這個遊戲較特別的，是當珠子跌落到最底線時也不會輸，只是上方落下的方塊會增加罷了，各位要注意啊！

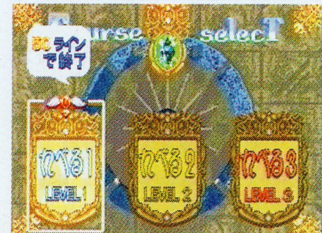


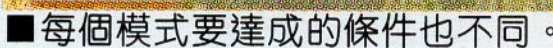
■遊戲內也設有各個模式的說明，十分親切。

遊戲內的各種模式

段位確定模式

顧名思義，這是一個供玩者測試自己實力的地方，模式內有3種難度供玩者選擇，但其實這3種難度也各有3個Level存在，不完成特定條件是不會到達下一個Level的。





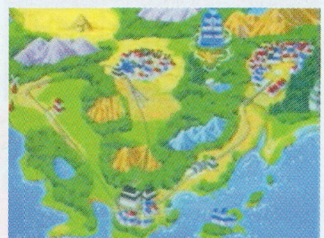
■每個模式要達成的條件也不同。



■要完成條件並不易啊！

CPU對戰模式

遊戲的主要模式，Beginners和Arcade是純粹和電腦對戰，是沒有Ending的模式。而Original便是這遊戲的主菜，選出1人和其餘11人對戰，把他們全部戰勝，奪齊12粒秘石便是這模式的目的，完成遊戲時會有完結畫面，而且這個Original模式是沒有續關次數限制的，換言之即是死多少次也不用擔心了。較特別的是這個模式內只要戰勝對手，取得其秘石便可以學會對方的攻擊模式，十分有用。



■Original裡會加有Opening和個人物的Ending畫面。



■看吧！終於完成了！！

TIME ATTACK 模式

這是一個向自己記錄挑戰的模式，內裡設有4個不同難度，每一種所控制的魔法棒和方塊落下時的速度也不同。而且每種難度也有其個別的Ranking，你有信心把它們全部制勝嗎！？



■你會選那一種難度呢？



■純單打模式。

純粹玩樂模式

在這個模式內，方塊是會不停落下的，當然一開始的速度不會十分高，然而，當一面玩一面升Level時，方塊落下時的速度便會提升。雖然是這樣，但這個模式的主要目的只是供玩者測試可以一次把多少條線消失罷了，而完結時也會給玩者計算分數的。



■速度會愈來愈快。



■會告訴玩者消失的「線」的數量。

震震手擊的對應

實在太好了，這遊戲竟是對應Dual Shock的，而且震動時的強弱度也十分強呢！每當上方的方塊將要落下時，手擊便會震動，感覺十分不俗。



■會跟隨畫面上方的方塊一起震。

新 GAME

CHORO Q MARINE Q BOAT

一面暢遊一面戰鬥！



前言

早前第74期積奇曾簡單的介紹過這個遊戲，由於當時還是開發中的版本，各方面也不是太長盡，就待今期為大家作長細報導吧！！除了可以駕駛着各式各樣的船於海上暢遊外，更可以發動武器攻擊敵人，其爽快感確是Q版賽車不能比擬的，而且遊戲內各種模式也充滿特色，大家千萬不要錯過啊！









MEM RAC

製造商：TAKARA 發售日：6月25日
售價：358港圓

PlayStation

Text：積奇

緊張刺激的RACE MODE

成為船長的你，於開始時輸入姓名後便可選擇這個RACE模式。在這裡可選擇的場地共有四個，而每個場地可選擇的船各有3艘(當然性能亦各有不同)，只要於比賽中勝出便可得到勝利品(一些特別船啊！)。而所得的特別船是可於其他賽道中使用的，實在太好了！



■要勝出並不易啊！



■看吧！得到一隻「鴨仔」船了。

自由自在的FREE RACE MODE

顧名思義這個模式是純粹供玩者練習的，除了可自由練習(フリークルーズ)外，亦有計時模式(タイムアタック)供選擇，所得的成績亦會記錄在案。



■沒有其他船阻礙，可專心練習了。



■Time Attack的成績是會記錄的。

鐵達尼FEEL的MISSION MODE

救人如救火！

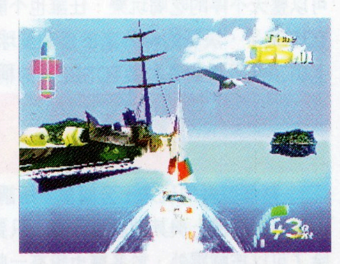
在Mission Mode內可選擇レスキユーマン這個救人模式。而用來救人的船共有兩艘，只要於限制時間內把漂浮於海上的「救生圈」救起(把船撞向它們)便可完成任務，而所得的成績亦會得到評級。



■把這些浮標拾起。

船隻暴走了！

於Mission Mode內選ブロケードランナ，便可進入這個模式。利用手上兩艘「得意」船，於限制時間內把那暴走的大帆船擊沉便可。而完成任務的方法便是把位於畫面左上方的帆船標誌擊至「通紅」便可，而頭頂的海鷗是會指引你敵方的所在位置的，十分親切。



■把大帆船擊至通紅便可。

雙打(ふたりであそぶ)模式

這遊戲是可以雙打的，和普通單打有小小分別，因為這個雙打Mode是可以使用平時選不到的船隻(潛水艇啊！)，而且可選擇的賽道亦是平時所不能選的。





■可選擇的版面和單打是有分別的。



■可以使用潛水艇了。

DUAL SHOCK的對應

沒錯，和賽車遊戲一樣，這個Q BOAT是對應Dual Shock的。遊戲內只要船隻碰到如跳台和岸邊等，手掣便會震動。特別的是震動時的強弱度是可以調較的，玩起來的真實感亦大大提升。

查看現時記錄(ステイタス)

由於遊戲內實在太多模式可以玩了，因此這個成績記錄部份亦分為數Part，各個模式所得的成績亦可於這裡查看得到。



■也可看到於各模式所得的Q BOAT。

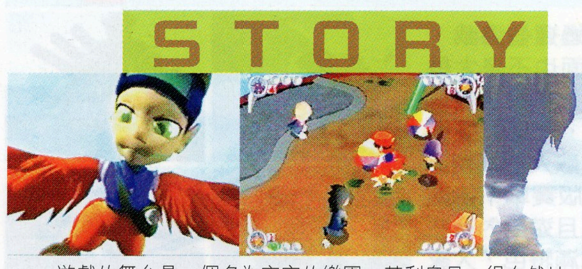


KERIOTOSSE
你撞我又撞！

© MASUDAYA CORP.
© UNLIMITED CO.,LTD.
Text：積奇

製造商：MASUDAYA　發售日：6月18日
售價：4800日圓
ACT　MEM
SEGA SATURN

STORY



遊戲的舞台是一個名為宇宙的樂園，基利奧星。很自然地，這個星球住滿了各式各樣不同職業，不同性格的人，這一天也是如往常一樣勤勞地工作。每年一度的「基利奧嘉年華會」又舉行了，這個嘉年華會的最大特色便是可以整天不停的吃喝玩樂，任誰也不能阻止。而當中最為特別的便是基利奧TOSSE了，決戰的舞台定於這個星球中心位置的基利奧山。只要能最先登上山頂便可得到基利奧TOSSE王的稱號，得到全星球的人的尊敬。

遊戲內容

整個遊戲的玩法十分簡單，所謂TOSSE即是指擲球，玩者會於基利奧山每層的圓檯上與其他對手作賽，只要把其餘三人「踢」出檯外便為之勝出。除了可以按腳踢外，於各層也設有一些充滿特色的「球」供玩者踢的，比起用腳，這些球的威力明顯大些。球的種類共有兩種，分別是沙灘波和炸彈波。角色們亦可作出跳躍的動作，於一些不穩定的版圖便可大派用場，而比賽規則則是三盤兩勝制。

STORY MODE

這是一個單人專用模式，由基利奧山底層開始，直至上到最頂層為之勝出。



■跌出版邊便會輸。



■由底層開始。

對戰MODE

這個模式可供1～4人遊玩，而於故事模式通過了的層數所遇上的敵人是可以於這裡選擇的。



■可選擇的人數增加了。



■比賽完結後可於這裡重看記錄。

OPTION

雖然這個Option內並沒有什麼特別的地方，但玩者可以於這裡看回遊玩至今的得分記錄。

充滿特色的各層



第一層～基利奧山入口

有趣的冒險會於這裡開始，要注意的是平檯中的鞦韆是可以坐的，不小心走近便會被彈飛，要小心啊！



第二層～下著小雨的基利奧山

雖然是下著雨，但對各個選手也是沒有影響的（但也要小心那輕微的地滑啊！）。



第三層～充滿溪水和綠草的小山丘

充滿自然美的山丘，只要小心利用版圖中央急勁的水流（把敵人踢入去吧！），便可以輕易勝出。



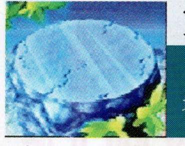
第四層～左搖右擺的地檯

左搖、右搖，要於這裡站穩也不是易事啊！可是只要利用這個特性，要擊倒對手亦不是難事。



第五層～於暴風之中

十分接近雲的這一層，由於風勢十分強勁，一不小心便會被大風吹走，因此比賽時要份外小心。



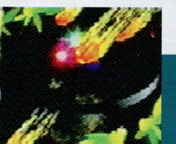
第六層～白銀之世界

有如白銀世界的這一層，由於平檯是由雪組成，地面是十分滑的，注意！



第七層～炎熱的火山

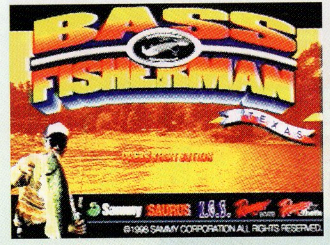
驟眼看似沒甚麼特別，其實位於中央的火山是會爆發的，一不小心便會被其熔岩一下擊出版外。



第八層～隕石來襲

危險啊！一棵棵大型的隕石降下了，可是不用緊張，只要習慣了便會發覺這版是十分容易的。





BASS FISHERMAN

真實的釣魚環境呈現眼前！

Text：積奇

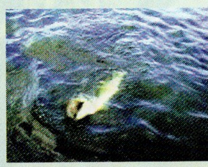
製造商：SAMMY
發售日：6月11日　售價：5800日圓
SPT　MEM　PlayStation

前言

這個由日本釣魚好手吉田樫雅監修的釣魚遊戲和一般的釣魚Game略有不同，因為在進行釣魚的時候，會以玩者身份的畫面進行，而不是追着魚絲前進。和實際釣魚時一樣，要留意魚絲的跳動，其真實感亦因此而大大增強了。

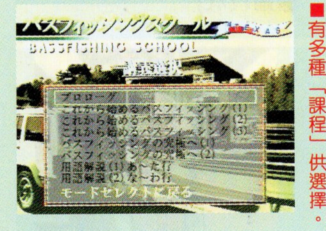






BASS FISHING SCHOOL

遊戲內設有一個釣魚課程，對初學者而言真的十分親切，而裡面所教授的釣魚智識，就算是對釣魚有一定認識的你亦會覺得其十分受用。由釣魚的基本技巧，以至各種用語解說，甚至是這個課程的設立目的也可於這裡找到。



■有多種「課程」供選擇。



■十分長盡的解釋。

PRACTICE

顧名思義是一個供玩者自由練習的地方，於上午5時至下午8時這段期間，玩者可自行選定一個用來練習的湖，而各種環境的設定也是由玩者負責的。不同的月份，其氣溫和水溫亦不同，亦可選擇天氣的轉變和時間等，十分仔細。



■各種環境設定。



■釣魚用品的設定。

TOURNAMENT

於錦標賽模式內設定了多個比賽項目，而且比賽的場地更是參考自美國兩大比賽用的實名湖。以釣得鱸魚總重量來分勝負，只要於比賽裡取得3位以內便可以進入下一個Stage，加油啊！



■比賽的規則會於賽前說明。



■可自行選擇釣魚區域。

艇上用品

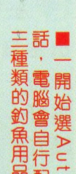
於玩者進行釣魚時，其站腳的小艇上其實藏着很多釣魚用品的。於玩者把魚絲收起時按「□」鍵，再選擇小艇標誌便可選用艇上物品。



用品選擇

不同魚杆、魚絲和魚餌也可於這裡選擇，當然，如遊戲開始時選擇了自動設定的話，三種類物品的配搭便會由電腦負責，玩者要選的只是各個配搭的組別罷了。





■一開始選Auto的話，電腦會自行配搭三種類的釣魚用品。

檢查魚絲

每種魚絲的粗幼度也不同，當發現魚絲有損或不適合時，只要選擇這個魚絲檢查便可以進行更換。



■魚絲也有多種供選擇。

魚餌選擇

魚餌的選擇亦有多種，除了可選擇種類外，就連重量和顏色亦可選擇。



■魚餌會隨着玩者的選擇而變化。

移動

不用說，這個選擇當然是用來轉變釣魚地點了。



■可選擇不同的移動點。

魚箱

釣得的魚最多可儲存5條，如多過5條便要進行替換了。而觀看魚的體力計便可知道該魚現時的狀況，當發現疏有魚死掉時便要換魚了。



■魚箱最多可存5條魚。

環境情報

可知道現時身處的地點和各種地理環境的情報。



■觀看情報對釣魚會有幫助的。





DREAM GENERATION 戀愛？工作！？…



筆者曾經於第73期《遊戲誌》中，介紹有關這隻遊戲的內容。至於今期，筆者將會為大家介紹一下遊戲中幾位主要的人物；而下期則會為大家詳述遊戲的系統及玩法，大家千萬不要錯過喔！！



By: Agent X · Glen

*圖片屬開發中的PlayStation畫面

四位女主角介紹

蓮宮瀨里奈

出生日：12月20日
血型：O型
嗜好：彈鋼琴、製作糕點
簡介：

在高校時，已成為男同學心目中的萬人迷。出身於富裕之家，故此從小便在最優秀的學府中教育及長大。性格方面平易近人，絕對沒有半點富家小姐的架子，名副其實的最佳情人。

(CV：川上友子)





有末杏子

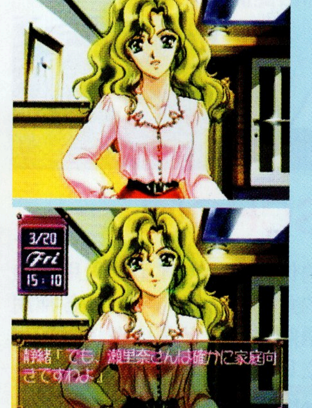
出生日：2月13日
血型：AB型
嗜好：飼養寵物
簡介：

性格開朗，熱心助人的女孩子，自小便希望長大後能成為一位幼兒工作者。為人認真誠實，故此對於主角曾經暫住於她的家，便覺得害羞而難以啟齒。

(CV：かないみか)







椿澤靜緒(椿沢静緒)

出生日：7月28日
血型：A型
嗜好：旅行、看電影
簡介：

她的父親為一名大企業家，所以她亦在這個充滿商業味道的家庭環境中長大。待人接物方面，也因為家庭氣氛影響下而缺乏了安全感。不過，在金錢和權勢的背後，她絕對是一位不折不扣的大美人。

(CV：雪繪れな)

真木菖蒲(真木あやめ)

出生日：4月3日
血型：O型
嗜好：踏單車
簡介：

喜愛自由自在地生活的樂天少女。擁有繪畫的天份，故此立志要成為一位漫畫家。不過，她並不是時常都會出現於主角面前的人物呢？因此，要追求她的話，便需要你加倍的努力！

(CV：桂川千繪)





夢之少女？？？？？？？

在主角虎之介夢中出現的謎之少女。每當她出現的時候，都會為主角提供有用的意見。不過，究竟她到底是只一場夢境？還是……

(CV：MOMO)





待續……

ROCKMAN SUPER ADVENTURE
洛克人超級冒險 石頭人的故事



BY：格仔衫之男

故事

西歷20XX年，在南美的亞馬遜河流域突然出現「蘭法度遺跡群」，於是威利博士便向此遺跡群調查，而在他調查的時候發現了一部超級電腦「RA‧MOON」，這一部電腦是有一種神秘的力量，威利博士便用這一種力量的電磁波向去地球發出征服作戰宣言。為了拯救地球，洛克人便連同他的同伴向着發出電磁波的遺跡中心「月之神殿」進發，而他們能否成功，便要看看你的造化了。



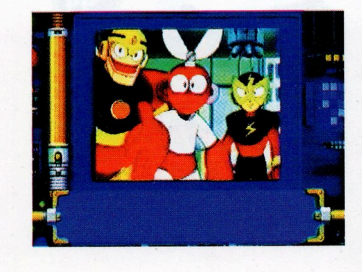


操作方法

方向掣	項目的選擇
A/C	選擇的決定
B	選擇的取消
L/R	戰鬥時轉換武器
START	暫停遊戲／戰鬥中喚出道具視窗

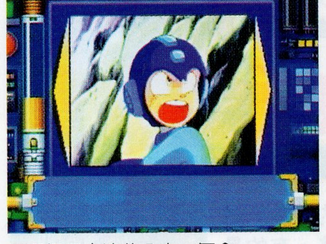
遊戲流程

遊戲主要是分為動畫和戰鬥兩個部份，在動畫模式之中是用來交代故事的經過，在播片的途中，有時是會有一些分支讓玩者選擇的，而不同的選擇是會對日後所遇到的敵人有所影響，不過若然選錯了路線是會GAME OVER的。在動畫模式之後便到了戰鬥的模式，在開始戰鬥之前最好先按START來整備一下道具和看一看敵人的弱點，如果戰鬥失敗了，也會GAME OVER，不過戰鬥成功了之後便會再次進入故事交代的部份，往後的遊戲便由動畫和戰鬥兩個部份互相交接。

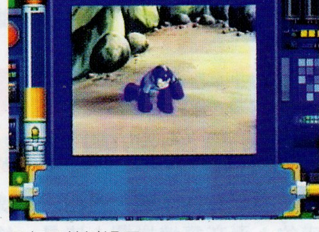




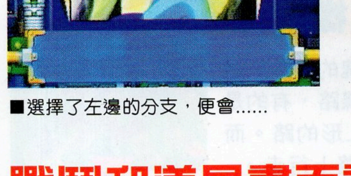
體力計	當這體力計跌至0的時候便會GAME OVER
選擇分支	選擇不同分支會有不同的影響
訊號燈	跟選擇分支的基本上一樣，但是會在戰鬥之前的一刻出現



■選擇了左邊的分支，便會……



■輕易地避過了



戰鬥和道具畫面說明

戰鬥的方法是一種類似射擊的遊戲，玩者要按A/C來攻擊對手，根據不同敵人的弱點按L/R轉換武器，而在這畫面中按START的話，便可以開啟一個道具視窗

戰鬥畫面

體力計	當這體力計跌至0的時候便會GAME OVER
瞄準器	用來捕捉敵人的位置
特殊武器能量計	在打倒敵人之後得到的特殊武器，便可以在這　使用，而武器的能量是會因使用的次數而消耗的

道具視窗

道具名	現在所持的道具的名稱
所持道具的數量	表現所持道具
特殊武器	所使用中的特殊武器
體力計	ROCKMAN現時的體力
特殊武器能量計	特殊武器剩餘的能量

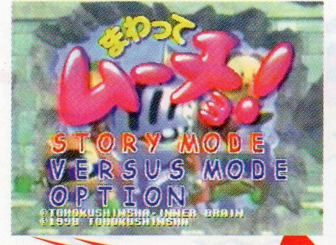


■這便是友情了



■在正常的情況下一定會戰鬥……

■但在更正常的情況下便會因避戰而GAME OVER



拼圖戰士

TEXT BY: 小健健

ACT 製造商: 東北新社 售價: 358港元
MEM 2P 記憶: 1 BLOCK
PlayStation

拯救公主的戰士，在拼圖上團團轉！？

曾幾何時眾同事在新作試玩會玩過這遊戲，不過都對這遊戲的玩法感到十分迷惑，都不知把地板轉來轉去的是玩甚麼。噢，不過當我瞧瞧說明書之後，啊，原來如此，一切的謎都給我解開了。原來這是一隻那麼可愛、而且系統又簡單的遊戲來。唔？你也是被迷惑的其中一位玩者嗎？且看我的遊戲介紹吧。





基本玩法:

這遊戲的版圖是怎樣的呢？

這遊戲的地板，是由一塊塊的拼圖所組成的。而在每塊拼圖上皆是一條路，有的是十字路、有的是直路、有的是L形的路。而玩者所操控的角色就可在這些路上行走。

在這個由拼圖所組成的版圖上，玩者只可在這些路上行走。若果遇上掘頭路，就可按○鍵，把玩者踩著、及四周的地板順時針轉90度。令玩者有幾會通過之。





怎樣才可以過版的呢？

原來在版圖上除了有能扣掉你一格體力的敵人外，更有藍色及紅色的寶箱。藍色的寶箱內藏有道具，而紅色的寶箱就藏有一種叫「甜碧」(這是官方譯名來的)的生物。玩者只需在寶箱旁的一格向寶箱一斬，寶箱就會打開，而入面的道具就是你的了。

只要玩者把三隻「甜碧」都救起起來，那麼其中一格地板就會出現「GOAL」字樣。只要玩者跑到去這個有「GOAL」字樣的地板，即可過版。





有沒有波士打的呀？

唔，這遊戲的1個STAGE中，是由4 ROUND所成。(集齊3隻「甜碧」，去到「GOAL」，為之完成1 ROUND)而去到每個SATGE的最後一ROUND，玩者皆要打波士。而玩者一定要把他打倒，方能去到下個STAGE。



要注意啊！！拼圖戰士們！！

沒有時間啦！！快快行動！！

玩者一定要在殘餘時間內，找出三隻「甜碧」，繼而再過版之，不然就會因沒有時間而死。所以，玩者玩這遊戲時一定要速戰速決，盡快把那些「甜碧」找出來，不要跟那些敵人胡扯而浪費時間。不過，也要積極的開寶箱，因為可能會打到曾加時間的道具。



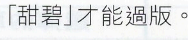
不死的敵人？！

在這遊戲內，除了波士之外，所有敵人也是不死的。就算給你劈中，他也只會彈開，無敵時間過後他又可以傷到你。所以跟他們戰鬥的作用，只是把他們劈開，不讓他們再阻路罷了。又，若果玩者被他們擊中，不單會被扣掉一格體力，還會被彈至老遠。不過，有時也會因禍得福的彈到去寶箱堆裡……。



傳送器的作用

有時，一個ROUND中不單止有一塊版圖，而是有兩塊、甚至三塊。而那些「甜碧」就更可能散落於這些版圖中。那麼，玩者就可利用這些活像升降機的傳送器，穿梭於各版圖之間。(在傳送器中再按口鍵，即可跳去另一個版圖)同樣地，玩者亦是要救出三隻「甜碧」才能過版。





善用跳躍能力！！

有時，玩者會在寶箱中取得一個有「JUMP」字樣的道具。當玩者得到這道具後，就可跳過去旁邊、那還未駁通的方塊上。(跳躍是按口鍵)不過這道具取一次就只可用一次，故要好好真珍啊。又，在跳之前可要看清對面有沒有敵人在。不然一跳過去，卻給他碰到又撞回轉頭就真真無謂。



F-ZERO X

RAC MPLY
製造商：NINTENDO 發售日：7月14日
售價：5800日圓 容量：128M 振動PACK
NINTENDO 64

*圖片屬開發中畫面

1秒60格的超級魅力

在超級任天堂時代大受歡迎的賽車遊戲《F-ZERO》，終於再次出現於Nintendo 64之上。由於遊戲畫面將會以1秒60格來表現，加上96 Megabits的記憶體，故此就算是30架賽車同時出現於一個畫面，亦不會有拖慢的情況出現。



■劃時代的賽車遊戲。

全新攻擊系統

遊戲中，玩者及對手是可以進行互相攻擊，以令對手不能成為玩者的心腹。當中，玩者只要按Z或R鍵，玩者所控制的賽車便會以旋轉的方式向對手發動攻擊，以減少對手賽車的耐久度。因此，只要玩者能夠適時使用，便有機會一舉消滅對手，反敗為勝。



■向對手作出攻擊吧！

遊戲模式共5種

遊戲總共提供了多達30部不同性能的賽車予玩者選擇；而模式方面主要有5種，包括：GP Race、Time Attack、VS Battle、Death及Practice。在GP Race模式中，總共有5個回合需要玩者去完成，而每個回合均有6條賽道予玩者參與，當中每條賽道各有特色，例如：一些非常狹窄的隧道、死亡彎角等等。難度方面，則分為Normal、Standard、Expert及Master四級予玩者選擇。

此外，在VS Battle模式中，可以最多同時4人一起進行比賽，而且將會以分割畫面顯示。



■ GP Race模式。

■ 2P對戰畫面。

■ 4P對戰畫面。

ACT MEM
製造商：RARE 發售日：7月29日(美版)
售價：59.95美元
NINTENDO 64

*圖片屬開發中畫面

BANJO-KAZOOIE

故事

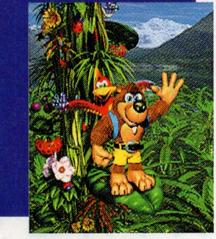
話説BANJO的妹妹－TOOTY是"那個世界"中最美麗的女子，因而引起一隻巨大又醜陋的大壞蛋－GRUNTILDA的垂涎。這樣，TOOTY結果當然被GRUNTILDA捉走，而且將她軟禁在一處大宮殿之內。BANJO及KAZOOIE就這樣踏上了拯救TOOTY的旅程，但在與GRUNTILDA進行決戰之前，他們首先要到各地找尋一些碎片，以拼成一圖片來打開宮殿之門……。



■ 又要攀城……

冒險之旅又開始了！！

孖寶兄弟相信大家並不會陌生，但BANJO及KAZOOIE又是何許人呢？雖然大家現在對他們還未熟悉，但遊戲中充滿了各式各樣的Mini-Games及謎題需要大家解決，相信喜愛孖寶兄弟系列的朋友，這遊戲必定不能錯過。



踏上冒險旅程！

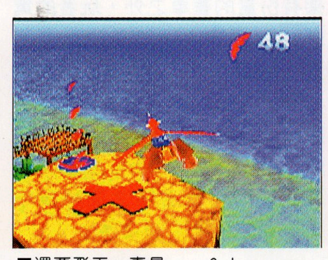
遊戲中總共提供了9個版圖予玩者參與，當中將會有不同的困難予BANJO及KAZOOIE去解決，包括：不同種類的Mini-Games、迷宮、打敗各地的敵人及BOSS。另外，在遊戲進行中，BANJO及KAZOOIE會學習到不同的技巧，例如：空中翻騰、肩撞等等。這些新技巧將會協助令BANJO及KAZOOIE更容易戰勝敵人，以盡快到達宮殿去拯救TOOTY。



■ 出門遇貴人！



■ 又要狂奔……



■還要飛天，真是……？！



■ 巨大怪物！！



■ 非常有趣的壞蛋。



ACT 製造商：RARE 發售日：未定
售價：未定
MPLY MEM NINTENDO 64

*圖片屬開發中畫面

TWELVE TALES: CONKER 64

攻擊相異，合作無間

遊戲中的2位主角—CONKER和BERRI，他們的攻擊方法相異，當中CONKER是可直接向敵人作出攻擊；而BERRI則不能，因她身邊會有一隻怪獸同伴，而那隻怪獸將會代替BERRI向敵人攻擊。若玩者是控制BERRI的話，則需要向怪獸指示各種不同的攻擊方法；另一方面，BERRI亦需要不時照顧那怪獸同伴，甚至要定時餵食怪獸，以維持怪獸的戰力。若2位玩者一起合作的話，遊戲將會以分割畫面來顯示，而且亦非常講求玩者之間的合作性。

玩者將會有一些用來攻擊敵人的武器，例如彈弓。此外，遊戲中所提供的交通工具亦十分有趣，像裝有噴射引擎的滑浪板等。

二人出擊，絕對無敵！！

遊戲除了提供2人合作模式之外，更設有4人專用的對戰模式。另外，遊戲最大的特色是遊戲中的2位主角—CONKER和BERRI，他們均擁有不同的攻擊方法，令遊戲更有趣味性和挑戰性。

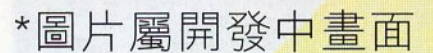


■ CONKER。



■ BERRI。





■那莫非是BERRI的怪獸同伴？



■火車頭都識講話！

■ 非常有趣的朋友—白熊。



■以大欺小。

■ 那隻似乎是兔子的朋友，應該要減肥了。



■二頭狼！走為上著。

■ 以眾凌弱。

*圖片屬開發中畫面

CRUIS'N WORLD

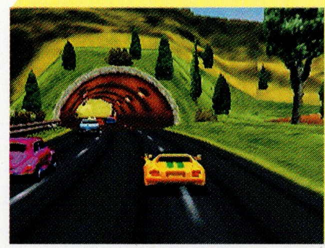


賽車奔馳，傲遊世界

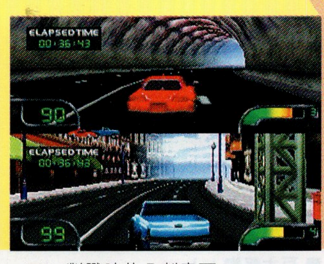
大家有否曾經想過能夠乘坐在一架超高速的跑車，飛馳於世界各大城市之中呢？現在大家便有機會安坐家中，一嘗這份終極速度的感覺！！

街機移植，名勝盡覽

此遊戲其實是移植自一隻業務用賽車遊戲，不過以Nintendo 64機能配合之下，相信效果必定和原來的相差不多。遊戲中，玩者將可以駕駛賽車，風馳於世界各大城市之間，甚至有各地的古蹟名勝予大家欣賞，例如中國的萬里長城、前蘇聯建築物、法國的艾菲爾鐵塔等等。



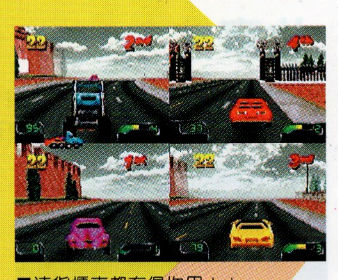
■各地名勝盡遊覽。



■2P對戰時的分割畫面。

全新賽道，新穎賽車

Nintendo 64版比起業務用版本特別新增了一個「Championship Mode」，當中亦設計了14條全新的賽道予玩者參與。此外，賽車方面除了有一般的跑車之外，更加入一些車輛予玩者選擇，例如：古典跑車、貨車甚至三輛運輸車等等。



■連貨櫃車都有得你用！！

飛車技術，嚇你一驚

要取得勝利，除了需要一架有份量的賽車之外，玩者的駕駛技術亦是比賽勝負的重要因素。遊戲中，玩者除了可利用"掟彎"來超越對手之外，更特別設有一種名為"pop a wheelie"的技術：即將一邊車身離開地面，以便可從車隙之間越過對手，令遊戲更具刺激性。



■以飛快的速度超越對手吧！

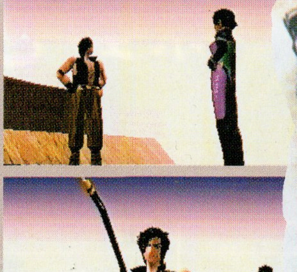


TEXT BY 酒井明樹 鳴謝G+四哥

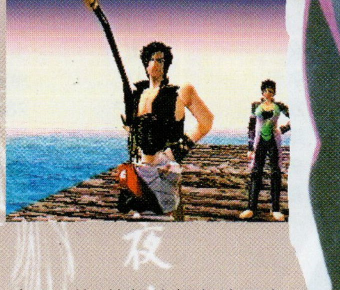
双界儀 第七至最終話故事及攻略

ACT	製造商：SQUARE SOFT 售價：6800日圓 發售日：發售中
RPG / MEM	容量：3 CD-ROM 記憶：1 BLOCK
PlayStation	

第七話故事







擊倒尸吼後，見到直柔站立在神殿的梯級前，而那個被冰封着的神像，便是高天之民所崇拜的荒吐神像。要解除封印着神像的冰，便要使用不動明王的咒語「不動火焰咒」，所以八洲便唸起了「臨！兵！鬥！者！皆！陣！裂！在！前！不動火焰咒！」，用熱力把荒吐霸神像週圍的冰溶解，之後直柔便把劍刺入神像的洞穴中，神像的身上出現了一些特別的文字，而且還開始震動，這些震動越來越強，連岩塊及冰塊都被震下來。

另一方面，由SAMGHARAMA石所發出強烈的光正向着美國的伊拆斯艦隊進發，雖然艦隊發放了激光，可是SAMGHARAMA石的光有如鏡一般反射至艦隊，而艦隊亦就此覆沒。

直柔始終不能把劍從神像中取出，突然劍身上的神代文字發出旺氣的光芒，直柔終於能把劍取出，荒霸吐的力量亦得到解放。

來到了睦月鹿島，見到一個巨大的圓形物體，這就是六震袛的尸涌，另外在碼頭的木橋上亦見到拯救船的船主汐里與我舞要一起，因為要破壞SAMGHARAMA石和保護茨成縣內的鹿島神宮要石，所以直柔、御巫瑞穗及我舞要便乘搭汐里的船向着鹿島神宮進發。而這塊稱為要石的東西，便是御石神文書所記載的「楔」。

看準時間把 SAMGHARAMA 石破壞



由於在拯救船上的移動範圍有限，而且船是不斷移動的，所以錯過了機會便無法破壞SAMGHARAMA石，雖然擊倒尸涌後可以再次返回此地，破壞那些尚未能破壞的SAMGHARAMA石，但是為了較容易解除下一版的結界，所以便要盡力而為，可以嘗試使用多一點結界和令時間停頓的符術「六氣封殺」。

注意事項

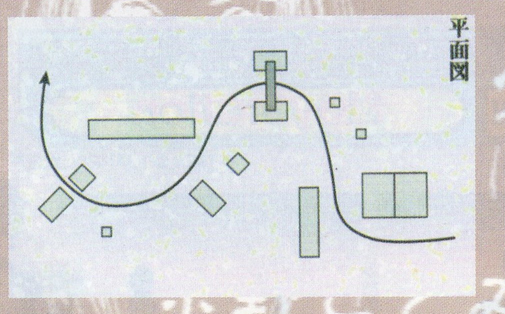


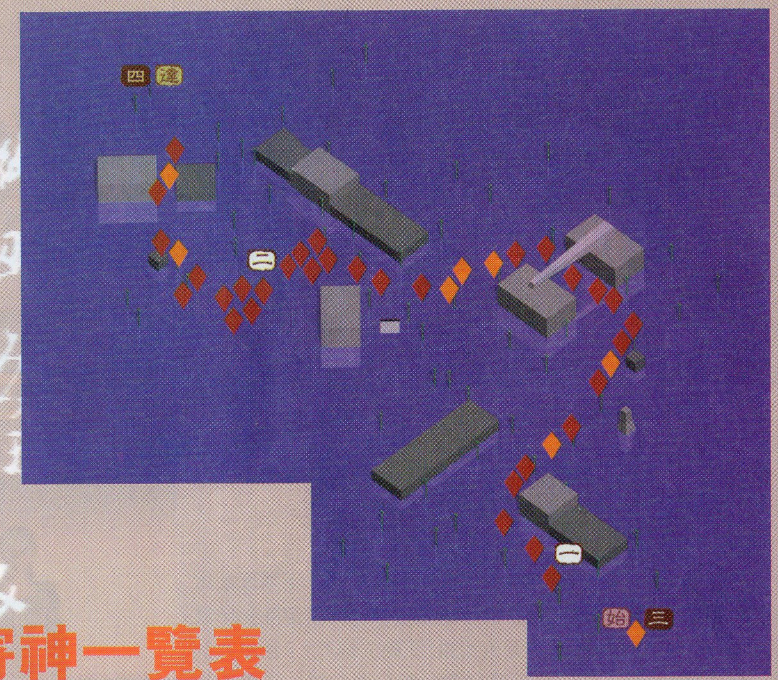
由於活動範圍只是在船的甲板上，所以很難對附甲板以外的敵人，要避免它們的攻擊或阻礙我們破壞SAMGHARAMA石的時間或機會，可以使用一至兩個結界把敵人封着或利用我舞要的練氣奧義「徒花」作出遠距離的對敵攻擊。擊倒尸涌後便可以再次返回這鹿島破壞這些尚未能破壞的SAMGHARAMA石，人物方面使用朱童日芙美較為容易破壞遠距離的SAMGHARAMA石，而且一般的衰氣攻擊對她也是起不了作用的。

可以使用人物

人物	相對敵人屬性	備註
真武居直柔	一般	比其他角色為佳
御巫瑞穗	一般	由於攻擊距離不及直柔，加上破壞SAMGHARAMA石後還要收回，所以較為繁復。
我舞要	一般	不能使用結界及封陣符而且一般的攻擊距離短，的確有一定的困難。

紅色 SAMGHARAMA 石 × 33
黃色 SAMGHARAMA 石 × 5
藍色 SAMGHARAMA 石 × 2





寄神一覽表

艾高寶

五行	火
LV	中級
HP	288
衰氣感染	無
備註	在遠距離發放衰氣激光

加都

五行	土
LV	中級
HP	288
衰氣感染	有
備註	高速撞擊的寄神

查高瑪

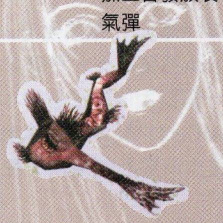
五行	火
LV	下級
HP	288
衰氣感染	有
備註	在空中浮動，突然下降為攻擊

挪魔華彌爾

五行	水
LV	上級
HP	288
衰氣感染	無
備註	在海上移動，加上會發放衰氣彈

飛之加利

五行	火
LV	上級
HP	288
衰氣感染	無
備註	有彈性及結無較





突然有一隻寄神衝向直柔，直柔閃避了它的攻擊，但是御巫瑞穗卻被寄神擊中並且倒地肩膊大量出血。這時船身亦始大幅度搖擺，後發覺原來是六震祇的尸涌把海水和船一起吸進去。八洲大騎、琴平梓及朱童日芙美在岸上見到了這個情況，便想辦法協助直柔他們，定當琴平梓正準備使用光之矢協助直柔時，突然三位結界神官出現在他們面前，並且告訴他們關於常世之樹木的事情(常世是死人住的世界)，每九百年出現一次的常世之柱的果實是由旺氣凝縮而成，吃了這些果實的人會得到長生不老之驅，他們稱之為非時之實，但是當非時之實出現時亦是禁門開放之日。雖然如此，但是五方輪的成員亦清楚知道寄神是他們的敵人，因為寄神是一種殺人的生物，而琴平梓的父親及母親都是被寄神所殺的，所以她恨寄神恨得入骨。另一方面拯救船亦終於被六震祇的尸涌吸到附近。



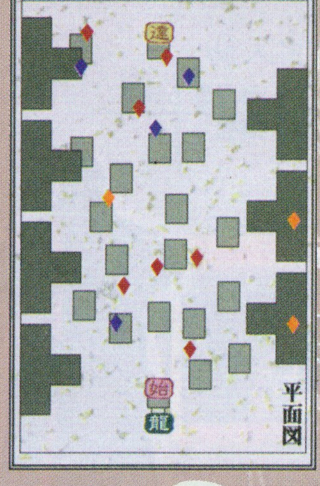


可以使用人物

人物	難易度
真武居直柔	普通
我舞要	普通

注意事項

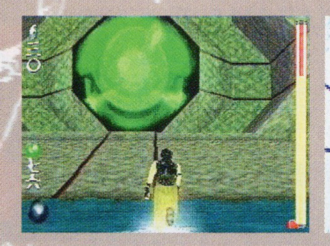
當石台發出紅光時，便會造成引力，把東西吸下來。這一版並沒有寄神出現，過版條件是要把旺氣BAR諸至黃色，之後再到達發出黃色光的石台上自動便會出現EVENT，直柔會使用新練成的奧義技「荒霸吐」，把六震祇的尸涌擊倒。由於這一版並沒有寄神出現，所以只有破壞SAMGHARAMA石才可提升旺氣。至於使用直柔的缺點在於當直柔提起劍時，有如避雷針的作用，所以他被雷擊中的機會比我要舞為高，但是直柔卻擁有我要舞不堯得的封陣符能力，可以使用「八極天地」回復體力，所以拉上補下其實沒有大分別。



紅色 SAMGHARAMA 石 × 7
黃色 SAMGHARAMA 石 × 3
藍色 SAMGHARAMA 石 × 4

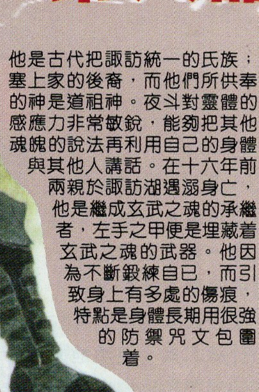
尸涌資料表

五行	土
HP	?
攻擊	衰氣放電、超重力束縛、衰氣結界、收束BEAM及衰氣砲





第八話登場人物介紹



他是古代把諏訪統一的氏族；塞上家的後裔，而他們所供奉的神是道祖神。夜斗對靈體的感應力非常敏銳，能夠把其他魂魄的說法再利用自己的身體與其他人講話。在十六年前兩親於諏訪湖遇溺身亡，他是繼成玄武之魂的承繼者，左手之甲便是埋藏着玄武之魂的武器。他因為不斷鍛練自已，而引致身上有多處的傷痕，特點是身體長期用很強的防禦咒文包圍着。

塞上夜斗

性別：男
身高：184cm
出身地：長野縣諏訪
年齡：23歲
五行：水
五色：黑
五神：玄武
五德：智
陰陽：陰
螺旋：左
流派：紫微武甲法

戰 鬥 招 式

超級太極彈 方向鍵＋×鍵，雖然只有一種招數，但是除了攻擊力強外還可以無限使用，與其他五方輪成員的奧義超級太極彈作用相同。

使用塞上夜斗的方法

完成遊戲後會得到一個記憶諸存，使用這個諸存重新開始遊戲，除了會得到500點的能力值提升點之外，而且還可以使用塞上夜斗進行遊戲。

第九話攻事

來到了睦月日高見的仙台市街，直柔他們正等待着塞上夜斗，而塞上夜斗突然出現在路中心，頭向下垂而且不作一聲，與夜斗的戰鬥立即便開始。擊倒夜斗後，見到一些波紋從夜斗的腳上慢慢上升起來並且消失，而慢慢從水波中紋浮現出來的竟然是一個女人，各人都覺得十分驚訝，朱童日芙美為了証實娜美姬是否夜斗所假扮而觸摸她某部位作試驗。突然聽到一把男性的聲音。原來是河伯，原來在一萬二千年前河伯、陰虎及陽龍曾經與娜美姬交戰，三位界神擊倒娜美姬後便把她封印在黑暗的海底深處，此料不到娜美姬竟然利用塞上夜斗的靈力告知五方輪的成員各個「楔」的位置。此外何伯亦說出了朱童日芙美的身世，何伯在平安時代時曾生下了一個女嬰，而且還利用她作長生不老的實驗，那位女嬰便是這裏的朱童日芙美。說過了話之後他便離開了，而娜美姬亦開始消失，在消之前她告訴直柔只有利用荒霸吐才可消滅紫微仙的三位結界神。

終於來到了楔的頂部，正當朱童日芙美與八洲接吻時，日芙美乘着河伯不在意時利用銀絲向何伯作出攻擊，而河伯的防禦寶貝八卦已不能再使用，日芙美無奈地對直柔說：「唔該你......直柔！」

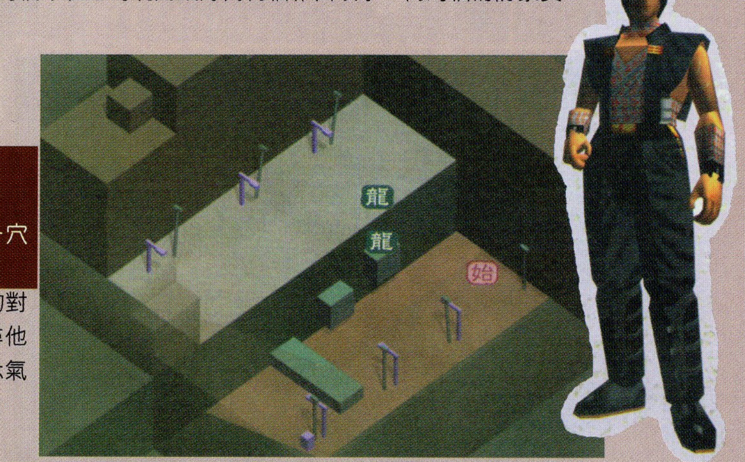
可以使用人物

人物	難易度	備註
真武居直柔	普通	/
八洲大騎	難	屬性相克
御巫瑞穗	普通	/
琴平梓	普通	/
朱童日芙美	普通	雖然屬性方面有利，但是機動性不及夜斗
我舞要	普通	/

夜斗

五行	水
HP	2000
攻擊	超級太極彈、一穴點螺及三元鎮守

他是一個移動力極快的對手，要利用L1及R1來追尋他的位置，亦可使用符術的六氣封殺來封鎖敵人的行動。

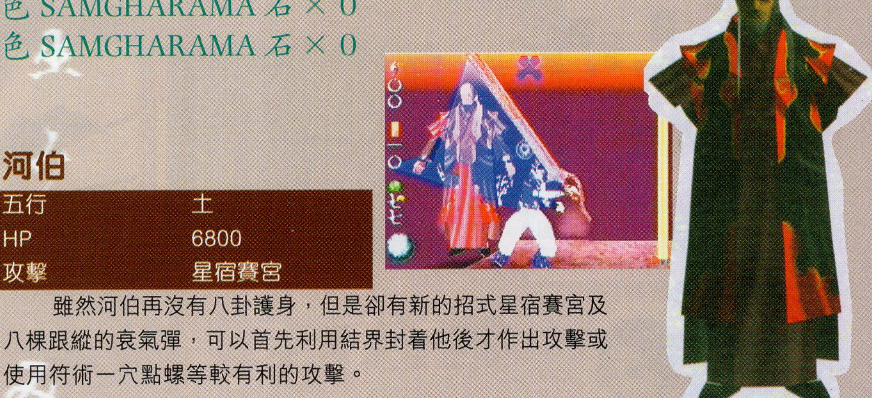




紅色 SAMGHARAMA 石 × 10
黄色 SAMGHARAMA 石 × 0
藍色 SAMGHARAMA 石 × 0

可以使用人物

人物	難易度	備註
真武居直柔	普通	/

河伯

五行	土
HP	6800
攻擊	星宿賽宮

雖然河伯再沒有八卦護身，但是卻有新的招式星宿賽宮及八棵跟縱的衰氣彈，可以首先利用結界封着他後才作出攻擊或使用符術一穴點螺等較有利的攻擊。

第十話故事

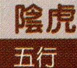



河伯手押着胸，朱童日芙美跑到河伯面前哭起來，說不得兩句日芙美喊了一聲「父親！」河伯便消失了。另一方面七棵巨柱亦發出光連結起來形成了北斗七星的圖形，意味着禁門很快便會出現。來到了如月諏訪的盆地，封印着禁門在湖底的諏訪湖，塞上夜斗回憶起十六年前的片段，他與父母一起橫渡諏訪湖，因為出現御神渡的情境，御神渡是湖的冰面因為突然冷卻而壓縮，使到冰面出現上裂痕隆起冰塊及冰柱，而這條冰柱便稱之為御神渡。而塞上夜斗的父親及母親便是在渡湖的時候出現御神渡的景像而遇溺身亡的。另一方面陽龍正在運用「太占圖」，太占圖是一種用來占卜類似吉與凶、是與否的計算工具，突然地面震動而且下起雪來，諏訪湖再次出現御神渡的異像並且發出強光，三個鳥居組合而成的禁門和陰虎亦終於從強光中出了來，與陰虎的最終決戰亦隨即展開。

琴平梓拉弓說：「爸爸、媽媽、水見你們看着！」說之後便向陰虎便射出了光箭，光箭貫入了陰虎的胸口，琴平梓露出了喜悅的神情說：「成功了！」可是這一擊還未能將陰虎擊倒，陰虎反而將箭從胸口取出，而且還直接把箭向着琴平梓反投，危急之際我舞要突然閃了出來替琴平梓擋了這一箭。太占圖的光突然消失令陽龍有點愕然，同時夜斗又再次從空間的波紋中消失，娜美姬又再次從波紋中出現，直柔叫娜美姬照顧我舞要，其後便再次和陰虎決戰。

可以使用人物

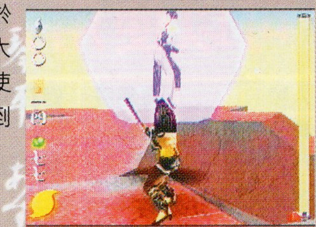
人物	難易度	備註
真武居直柔	普通	/
八洲大騎	難	屬性相克
御巫瑞穗	普通	/
琴平梓	難	/
朱童日芙美	最適合	衰氣攻擊對她影響不大
我舞要	難	/

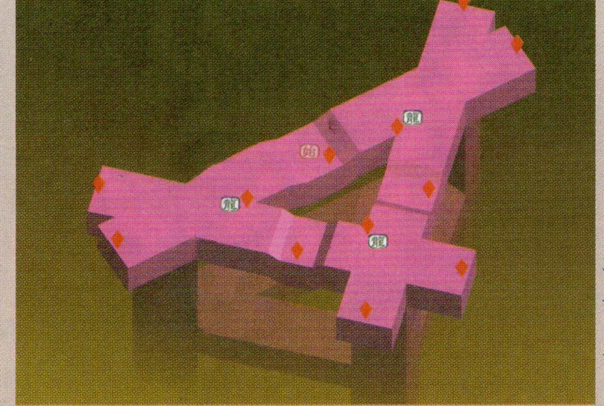


陰虎

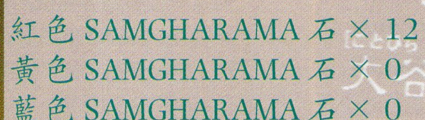
五行	水
HP	6000
攻擊	多種的衰氣攻擊、超級太極彈、靈封天尊「月華閉門」、小型強力衰氣彈

把陰虎的體力擊至4000時便會出現EVENT，進入第二段的她才會使出真正實力，之後她會使用一些強力的衰氣攻擊。盡量把封界符的能力升至最高，利用結界把陰虎的行動封印配合奧義「荒霸吐」很快便能將陰虎擊倒，但是由於使用這奧義是會消耗大量體力，所以要緊記使用咒術「八極天地」或到龍穴回復體力。





紅色 SAMGHARAMA 石 × 12
黄色 SAMGHARAMA 石 × 0
藍色 SAMGHARAMA 石 × 0

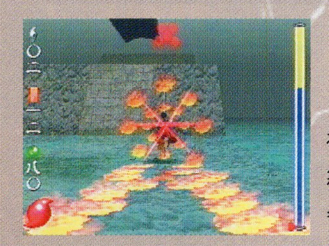


第十一話故事

陰虎死前說了一些很難明白但是又十分重要的常理。現世會產生衰氣，會經過現世之柱而流去常世，而常世會產生旺氣，會經過常世之柱流向現世，那些便是物理巡環的理論，而娜美姬要令依娜之地及現世柱出現的原因便是要把現世的衰氣流向常世。

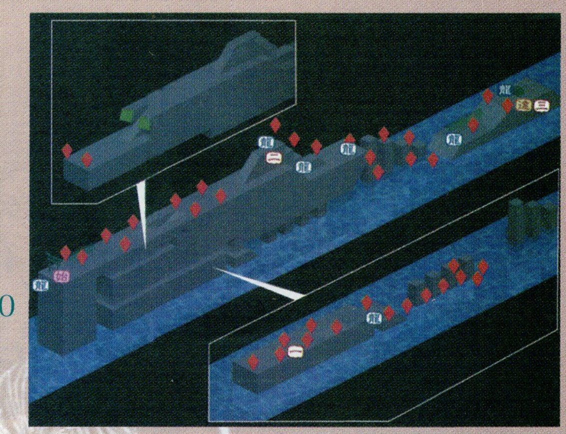
在紀伊水道上出現了太占圖的咒紋，一個五邊形的島浮上水面來，而這個島便是已經解除了封印的依娜之地。娜美姬飄到鳥居的前面見到一個石像，左手輕碰鳥居上的結界，原來這個石像便是被封印着的娜美姬，夜斗及娜美姬能夠相見十分高興，突然我要舞再度出現，琴平梓見到我要舞仍然生存興奮得立即上前擁抱着他，原來塞上夜斗將五神寶珠的玄武之魂傳繼了給我要舞。由於現世之柱不存在，所以引致衰氣凝聚及原來不屬於現世的寄神亦在現世出現。要令現世之柱再度出現，五位五方輪的成員便要到依娜之地進行現世柱復活儀式。(「雙界」的意思，據本人理解是指現世及常世兩界，至於「儀」的意思是否指這個儀式呢？雙界儀這個名稱看來也十分貼切呢！)





注　意　事　項

由於遇到敵人頭目時是不可再次轉換人物，所以在這話開始時便要撰擇適當的人物作戰。八洲大騎，雖然屬性上不利，但是如果使用奧義「大焰獨樂」便可以輕易擊倒尸吼。



可以使用人物

紅色 SAMGHARAMA 石 × 40
黃色 SAMGHARAMA 石 × 0
藍色 SAMGHARAMA 石 × 0

人物	難易度	備註
八洲大騎	普通	對攻擊敵人頭目有利
御巫瑞穗	普通	/
琴平梓	難	破壞SAMGHARAMA石的能力較低
朱童日芙美	普通	有利於破壞SAMGHARAMA石，應附敵人頭目方面亦不至於陷入苦戰
我舞要	難	問題在於攻擊的距離很短

寄神一覽表

ANMO

五行	土
LV	上級
HP	320
衰氣感染	有
備註	高速撞擊

KABUN

五行	土
LV	上級
HP	320
衰氣感染	有
備註	高速撞擊

SENPOKU KANPOKU

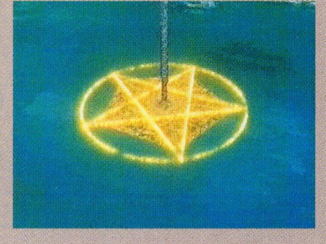
五行	水
LV	上級
HP	320
衰氣感染	有
備註	跳躍攻擊，而且有彈性

尸吼

五行	水
HP	3600
攻擊	近距離以槌擊及撞擊

到了現階段，它的體力已不算得很高，加上對它的戰略和方法其實與對附我要舞的方法一樣，由於它主要使用近距離槌擊，所以如果能撓到它的後方便可教訓它一頓。

最終話故事



在現世之柱周圍的五個鳥居發出強光，現世柱的復活儀式亦開始進行。上升中的現世柱突然停頓，陽龍又再次出現，直柔向陽龍作出挑戰，兩者開始在現世柱的柱頂進行決戰。

由於宿力牽制着直柔的力量，所以直柔一直陷入苦戰，另一方面五方輪的成員終於想起現世之柱是萬物真理而成，而萬物都是由五氣的流轉循環而成，所以五方輪的成員便把他們武具內的魂輝放出來，使現世柱的復活儀式繼續進行。由於五方輪成員的旺氣令到直柔的力量得到解放，結果最後把陽龍擊倒。陽龍消失後現世柱的頂部發出強光，而且生長出枝幹及樹葉，各地的石柱開始消失，守護着楔及非時之實的人便是真武居直柔。



陽龍

五行	火
HP	8888
攻擊	衰氣彈、超級太極彈、瞬間移動、追縱衰氣彈及奧義「日華開門」



初期的戰鬥由於被陽龍的衰氣縮力抑制着而不能提升能力值，把陽龍的體力擊至6000後便會出現EVENT，而直柔的能力直便會提升至頂點，當然陽龍亦會使用一些更強的招數。

除了使用奧義「荒霸吐」之外，如果能夠適當地配合運用結界以及超級太極彈為追擊，要戰勝陽龍亦並非太困難的事情。



TEXT：吸血魔之子MS
鳴謝：赤目黑龍

全城CLEAR 211.2%

惡魔城X——月下之夜想曲

曾在PlayStation中大受好評的《惡魔城X——月下之夜想曲》，而現在終於在SATURN上推出，今次除了有回以往了系統和人物外，還增加了新地方、新人物和新EVENT。現在就為大家快速地再說一次這遊戲吧！（當然包括新追加的事）

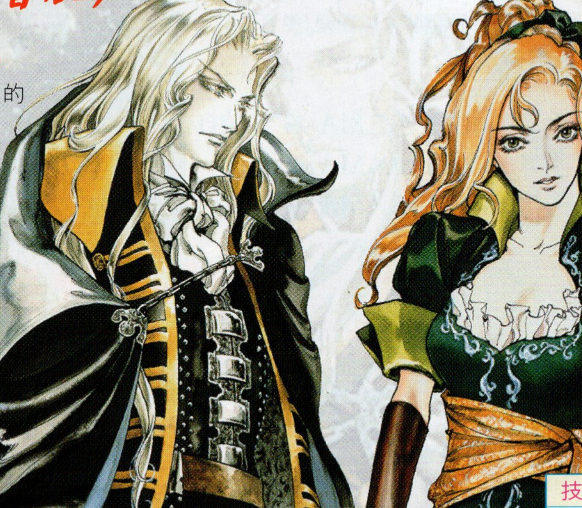
ARPG　MEM
製造商：KONAMI　容量：CD-ROM
發售日：發售中　售價：3800日圓
SEGA SATURN

人物介紹

ALUCARD（阿魯加）

預測年齡：400歲

擁有人類和吸血鬼之血的人，亦是吸血鬼德古拉的兒子。由於他身上繼承了惡魔之血，擁有變身的鬼殊能力。一天，他突然醒來，還感覺到邪惡的波動，這波動是屬於闇之王德古拉，他為了確認德古拉是否再度復活，便向德古拉城出發。



必殺技表

技名	指令	條件
アクセルチャージ	↓↘→A OR C	只限於狼的狀態
ウィングスマッシュ	按B不放↑↖←↙↓↘→然後放B	只限於蝙蝠的狀態
サモンスピリット	←→↑↓A OR C	只限於人的狀態
ソウルスチール	←→↘↓↙←→A OR C	只限於人的狀態
ダークメタモルフォーゼ	←↖↑↗→A OR C	只限於人的狀態
テトラスピリット	↑儲↗→↘↓A OR C	只限於人的狀態
百なる一の剣	↓↙←↖↑儲↓A OR C	只限於人的狀態
ヘルファイア	↑↓↘→A OR C	只限於人的狀態

特殊技表

1）A＋C同時按　2）←→A OR C　3）↓↘→A OR C

註：只限於取得特殊武器時用

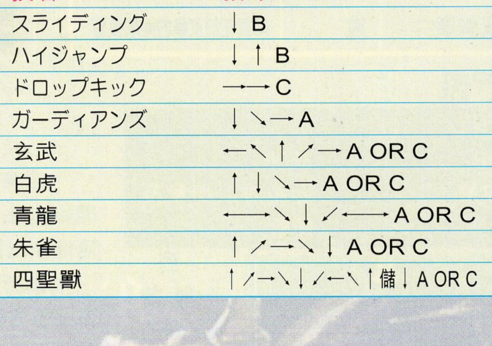
MARIA（瑪利亞）

年齡：17歲

與BERUMONDO家有遠緣關係，也是VAMPIRE HUNTER之一。在五年前，曾被德古拉伯爵捉去，RICHTER將她救起後便成為他的義妹。由於RICHTER在一年前不知所踪，見惡魔城復活便單身進入惡魔城找尋他的下落。

必殺技表

技名	指令
スライディング	↓B
ハイジャンプ	↓↑B
ドロップキック	→→C
ガーディアンズ	↓↘→A
玄武	←↖↑↗→A OR C
白虎	↑↓↘→A OR C
青龍	←→↘↓↙←→A OR C
朱雀	↑↗→↘↓A OR C
四聖獸	↑↗→↘↓↙←↖↑儲↓A OR C



RICHTER（列治達）

年齡：24歲

擁有VAMPIRE HUNTER之名；是BERUMONDO家的後裔，他能靈活運用其祖先留下的武器。在五年前，曾將德古拉伯爵擊倒，可是與他一戰後一直不知所踪。

必殺技表

技名	指令
スイディング	↓B
ドロップキック	在スイディング中B
タックル	↑↓↘→B
アッパーカット	↓↑B

惡魔城快速攻略編

MARIA 編和 RICHTER 編



基本上以這二開始遊戲時，是沒有任何事件發生，也沒有任何魔導器可取，唯一的目的就是到逆惡魔城的中心部，打倒德古拉伯爵，她(他)除了有針的地方和要變成霧進入的地方，基本上都可進入的，大多是利用↓↑B的招式來行動。

過去



若是以ALUCARD開始遊戲，便會由RICHTER與德古拉伯爵戰鬥時開始(即是PC-ENGINE版的《惡魔城X~血之輪迴》之尾段故事)，這時所使用的人物是RICHTER。若果打倒德古拉伯爵的時間不同，是會對ALUCARD的基本能力有影響。

德古拉的心腹



ALUCARD剛進入惡魔城不久，就遇上德古拉的心腹——死神。雖然牠已知道ALUCARD來這裏的來意，但仍以禮讓的態度問他，可是ALUCARD卻不肯相讓，還要牠離開，死神為了保護自己的主人，亦不想傷害ALUCARD，便取去他身上的裝備後離去，給機會他考慮一下，就是這樣ALUCARD的戰鬥力下降了許多。

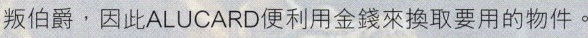
初次見面



當ALUCARD經過惡魔城中心部的大時鐘時，突然從旁轉來女性的聲音。她感覺到ALUCARD身上擁有暗黑的力量，但是一方面又像人類的模樣，於是便問他來此城的目的，ALUCARD以冷淡的說話出要消滅此城一事，她聽後發覺目的一樣便表示相信，互相自我介紹後MARIA先行離去，這時ALUCARD亦可離去。

藏書庫的主人

ALUCARD來到藏書庫的中央房間，遇上這裏的老翁，ALUCARD希望他能助自己一臂之力，可是這樣就相等於要他背叛伯爵，因此ALUCARD便利用金錢來換取要用的物件。



再遇 MARIA



在錬金術研究棟到禮拜堂之間，再次遇上MARIA，她覺得惡魔城與的上次的不同，於是便向ALUCARD詢問，而他的回答則是此城沒有一個固定的姿態，MARIA聽後便向他道謝，然後獨自離去。而ALUCARD亦可繼續前進。

RICHTER 失蹤的消息



將禮拜堂的頭目擊倒後又一次遇上MARIA，原來她的目的除了要消滅此城外，還想找回失蹤的RICHTER，而且更希望若ALUCARD見到他，就將此事説説她，ALUCARD答應後MARIA便離開，這令她覺得ALUCARD倒算溫柔呢！

RICHTER 是城主！？

ALUCARD來到鬥技場的中央，遇上失蹤的RICHTER，他就竟叫出魔物襲擊ALUCARD，還指責ALUCARD污染他的城，ALUCARD為了自己的生命，當然要奮戰到底。

惡夢



在地下水脈中，有一個紫色的SAVE POINT，ALUCARD進去後發了個惡夢…他看見其尊敬的母親被人類行刑的情形，他急不及待要救出其母，可是她吩咐ALUCARD不要這樣做，因為她的死若是能令人類帶來幸福的話，她是很樂意的，不過當她說出最後的心中說話時，令ALUCARD感到不對，於是憤怒地要她變回原形，原來假扮其母的是夢魔，憤怒的ALUCARD便將她解決。

MARIA 的疑惑

在禮拜堂左方充滿刺的房間，再一次遇上MARIA，ALUCARD將見到RICHTER一事相告，MARIA聽後情緒非常激動，於是她便立即離開這裏。

救出 RICHTER



裝上金銀兩隻指輪(きんの指輪)來到惡魔城中心部的大時鐘，就會出現通道，進入後再遇上MARIA，她雖認同了ALUCARD的說法，但仍相信有別的內情，希望ALUCARD能救回RICHTER，可是她要試一下ALUCARD的實力，於是二人便打了起來。(←SATURN版的新事件)

找出真兇



裝上神聖眼鏡(聖なるめがね)後來到惡魔城最上部，遇上RICHTER作對手，不過在他的頭頂上看見一顆珠，將這顆珠打碎後，就可救回RICHTER，而且更可取得新的魔導器和到逆惡魔城去。

潛入地下庭園

這是其中之一的新地方，當遊戲的進度達約一半時，就可回惡魔城入口，跳進左下方的石下，來到地下庭園。基本上這裏的敵人從未見過，但是它們的體力稍為高，這點要注意。而這裏的頭目就在這區域的右上方房間，他並不難對付。另外這裏並沒有任何特別事件和魔導器，可不用費時尋找。

被咀咒的牢獄



這亦是其中的新地方，不論遊戲的進度達如何程度都可進入。在這個區域中，是沒有任何頭目、特別事件和魔導器，敵人方面則都是一些骷髏兵和新敵人鬼火，並不強勁，其中，鬼火的經驗值較高，是初時來這裏升LV的好地方。



主要前進路線




1) マテライズキューブ
將物件破壞後會出現寶物。


2) 魂のオーブ
可看見敵人受傷的數值。


3) ソウルオブウルフ
可變身成狼。


4) 妖精の本
知道敵人的名字


5) アンロックジュエル
能打發出青色光的門，亦是唯一以金錢買回來的魔導器。


6) 人魚の像
叫出地下水脈的船夫。


7) ホーリーシンボル
在水移動時，不會受傷。


8) 飛翔石
可作二段跳躍。(按兩次跳掣)


9) ミスト
可變身成霧。


10) ソウルオブバット
可變身成蝙蝠。


11) 妖精の素♦
能召喚妖精，但只能選擇其一。


12) パワーオブウルフ
變成狼時，可移動快些。


13) スキルオブウルフ
變成狼時，可使出必殺技。

14) コウモリの素
能召喚蝙蝠，但只能選擇其一。


15) 浮身のブーツ
能用↑↓B指令作HIGH JUMP。

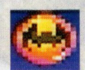

16) ゴーストの素
能召喚骷髏，但只能選擇其一。

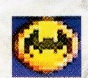

17) パワーオブミスト
變成霧時，能維持較長久的時間。


18) 剣魔の素
能召喚劍魔，但只能選擇其一。


19) 半妖精の素
能召喚半妖精，但只能選擇其一。

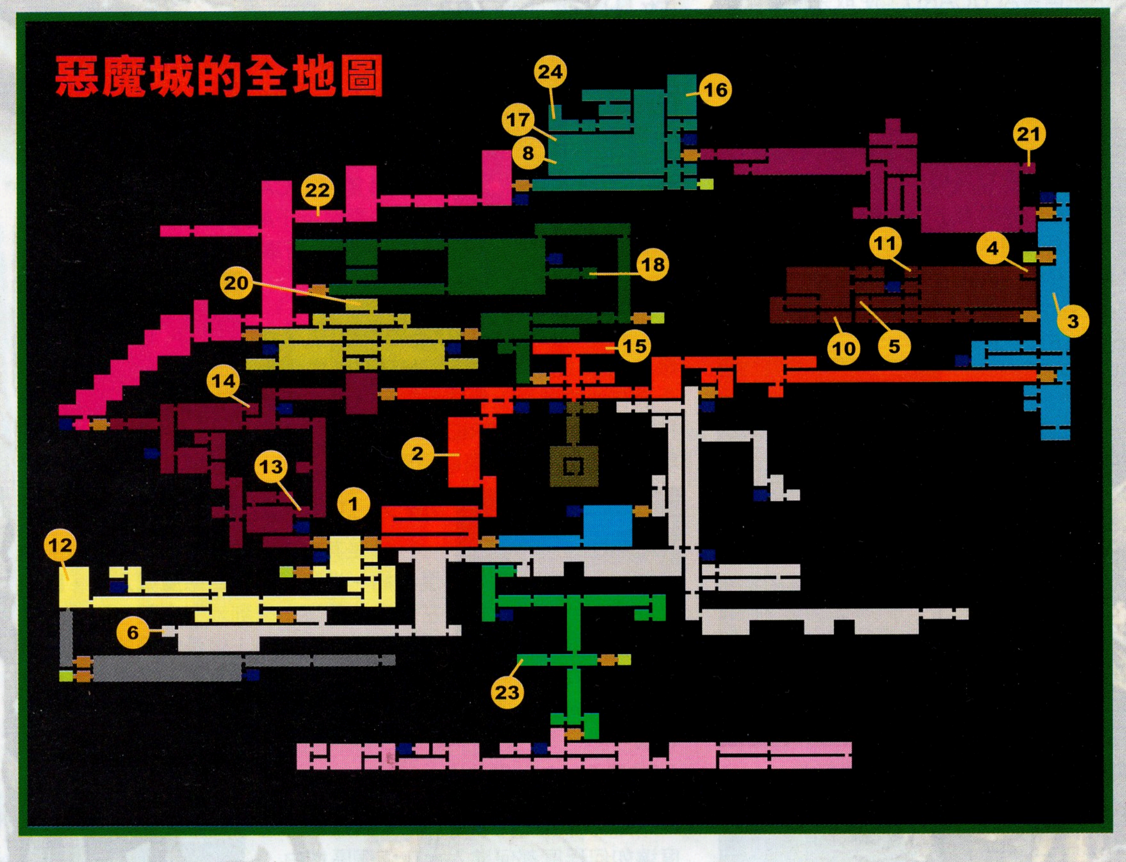

20) 鼻悪魔の素
能召喚鼻惡魔，但只能選擇其一。


21) ファイアオブバッド
變蝙蝠時，能吐出火炎。


22) エコーオブバッド
變蝙蝠時，可放出超音波來看黑暗的地方。


23) 子悪魔の素
能召喚子惡魔，但只能選擇其一。


24) 神速の靴
唯一新的魔導器，用→→指來作DASH。





逆惡魔城快速攻略編

父子對決



ALUCARD由惡魔城來到逆惡魔城的中心部，終於找到操控RICHTER的暗黑神官，ALUCARD明白他的做法，可是絕不會放過他，於是便戰鬥起來。經過一番激戰，ALUCARD終於戰勝，不過從後方來的巨大暗黑力量，就是其父德古拉伯爵。

德古拉伯爵估不到來消滅他的人，竟是自己的兒子，但這對ALUCARD來說，見不到他還要好呢！德古拉伯爵對兒子幫助人類的事感到極度不滿，於是便決定將兒子打倒。兩父子經過一番激戰，德古拉伯爵終於敗給兒子，他向兒子詢問自己戰敗的原因，ALUCARD說出力量是在於保護別人的心而來，德古拉伯爵開始理解，之後



更問兒子他的妻子莉莎在死前說了些甚麼，ALUCARD將母親所說的話一一說出：「不要怨恨人類，如果人類真的是這麼不能令人原諒，他們自己會步向滅亡的道路，而我們是不應該刑入他們的世界，之後，父親…永遠都愛你…」此話說完後，德古拉伯爵終於明白自己的錯誤。

結果

德古拉伯爵戰敗後惡魔城亦跟着消失，ALUCARD、RICHTER和MARIA一同在城旁的崖上道別，RICHTER對於要ALUCARD殺死其父一事感到抱歉，雖然ALUCARD並不會介意此事，但是警告他們，令世界滅亡的並不是德古拉伯爵，而是人類本身，這點RICHTER亦都很明白，說罷後ALUCARD獨自離去，由於MARIA放心不下，在RICHTER的同意下，MARIA便隨後跟着ALUCARD。



1) 指輪
魔導五器之一，加INT10點。



2) 心臟
魔導五器之一，所有咀呪的傷害無效。



3) あばら骨
魔導五器之一，加CON10點。



4) 爪
魔導五器之一，加STR10點。



5) 目玉
魔導五器之一，加LCK10點。

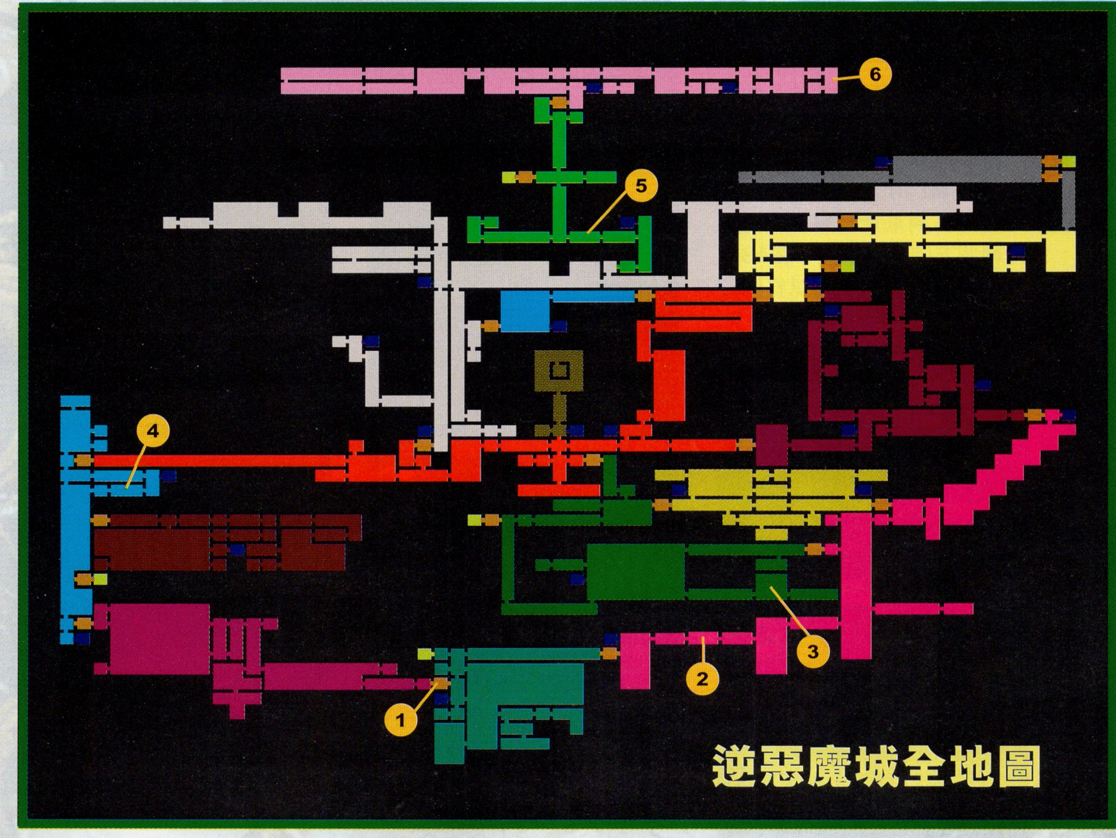


6) ガスクラウド
變成毒霧。



7) クレイジーエコー
變成蝙蝠時，能以超音波攻擊。





- 空中墓地
- 地獄庭園
- 魂之牢獄
- 逆惡魔城中心部
- 卑礦石之廊下
- 異界側外壁
- 死翼之間
- 逆惡魔城最下部
- SAVE房間
- 通路
- 洞窟
- 逆惡魔城入口
- 天井水脈
- 黑魔術研究棟
- 裏鬥技場
- 異端禮拜堂
- 傳送點
- 禁書保管庫
- 逆時計塔



攻略一族

DARK MESSIAH 暗黑救世主

完美結局完全攻略

DARK MESSIAH

By：險遭嚇死的小寶寶

AVG 發售日：發售中 發行商：ATLUS
價格：358港元
MEM OFFICIAL PRODUCT PlayStation

序

在東京一𠻝通地下鐵路中，一次突然其來的意外，奪走了五十六條性命，然而還有多少人還生存着，仍然是一個謎……

這個故事的主角 - 你在這次意外中幸運地大難不死，但在那些殘垣敗瓦中看盡各種恐怖的場景，除了這些，你還感覺到有一些更恐怖的東西存在着這片黑暗中。

在這片黑暗中一直走、走、走，用盡全身的氣力，冀望逃出這鬼地方。但究竟那裏是終點？在終點等着你將會是生？還是死？一個難以想像的恐怖就在這裏開始。

東京 Mesh - 一個日軍在戰時建成的大型的地底防空洞，住在那裏的，都是戰時逃入去的「地下居民」。

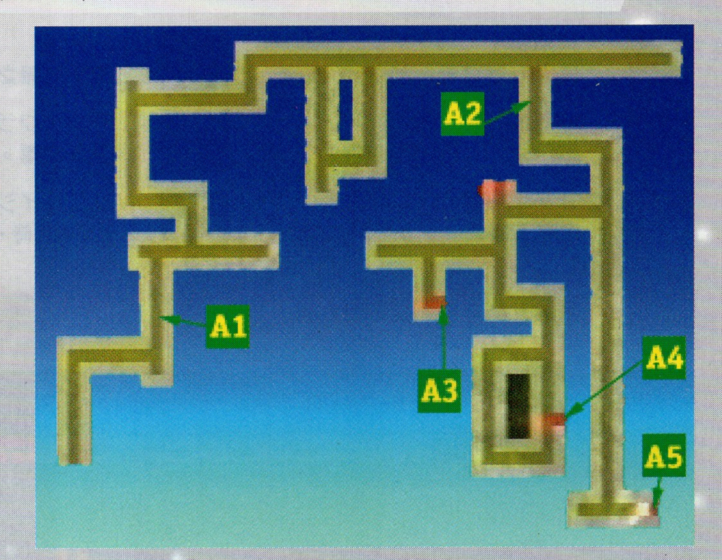
你的冒險，就在這裏開始，但你會見到些甚麼，得到些甚麼，就得由你自己親身體驗出來了………

第一章：逃離地下水道

地點：地下水道入口



為了避過融合體的追擊，主角和旁邊的少女走到了地下鐵的整備室去，但由於無路可逃，只好到處搜索。主角結果在機械設備中找到一具指南針，然後見到地上面的床版，於是便隨手拿起旁邊的鐵筆將其破壞，跟着二人便逃至地下水道去。當到了一處較安全的地方時，同行的女孩便和主角談話，從話中知道原來她的名字是杉浦奈緒美。他們在地下水道中一直走，走到地點A1，奈緒美在地上發現了一張鐵卡，總之先將它留下吧，相信日後一定有用的。走至前方近轉角位時，奈緒美突然感覺到後面有點不對勁……忽然間，一隻融合體從上方掉了下來，主角他們唯有立即拔腿就跑。到了A2那兒，主角們被一度鐵門所阻，他便利用鐵門旁邊的開關掣將其打開，然後繼續前進。再前進時會發覺有一處因為有電線漏電而不能前進，只好轉個方向走到別處。在A3的整備室中，主角找到了一條小鎖匙，利用這條鎖匙，可以打開位於A4的電錶房。可惜在途中可惡的融合體又再出現，只好找個房間避一下。到電錶房將配電盤的手掣拉下便可以將電源關掉，這樣便可以通過剛才漏電的地方。再一直向前走至A5位置便可進入另一個地方了。

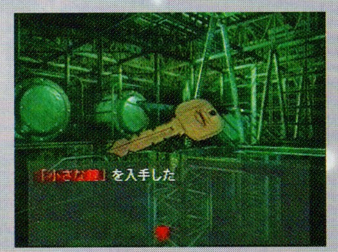


















第二章 - 第一節：發現東京Mesh

原來他們所逃到的地方就是東京Mesh的第一層 - 居住階層。一直往前走，在B1的房間中和眾人談話中得到了不少情報，得知居住區域是分成四份的，而其中有位怪怪的男人(不氣味之男)，他好像藏有甚麼重要的東西呢！在B2的房間中有一部收音機，旁邊還有一枝縲絲批，既然看似有用，便將它取下了。走到B3的鑑定所，主角可以一些交不明的物品給他，他會替主角鑑定。而到對面的B4房間中則有一個情報端末「電幻」，如果在那裏利用鐵卡便可以得到那裏的地圖情報。在B5的房間中可以找到一位軍曹，他會給主角一份重要文書，而只要將這重要文書交給剛才在B1提及的怪男人手上，便可以得到「機械門之鍵」。如果主角走到B6位置的醫療室時，便會再遇見那融合體，但如果想看一看那兒的資料的話就走一趟吧。主角然後利用機械門之鍵便可以打開B7的機械門，進入居住區的西北區域。









第二章 - 第二節：初遇神谷京二

到達了西北區域後，主角便到C1的情報端末得到該區的地圖資料。然後在隔壁的房間(C2)中會找到一個女人，她的心口掛着一條鎖匙，可惜她並不肯交給主角，唯有遲些再算。再往前走到C3階段室，主角可以嘗試這裏逃回地面，但奈緒美總有些不詳預感，以筆者選擇了放棄，但如果不理她的勸諭而走上去的話，她便會被融合體捉去，當主角醒來時便會只剩他一人，而主角如果再走上去的話，便會遇見一些聖輪的人，然後便……(Game Over！)(請注意：這份攻略會以筆者這次放棄為準，如果想知道奈緒美被捉去後她和主角的遭遇，請留意日後的遊戲研究坊)再前進至C4的酒吧，主角會見到神谷京二(如果奈緒美不在他會加入)，而在酒吧和另一個男人談話便可得到「地下浪漫」酒。本來再想前進，可是在C5位置的門竟然壞掉了，唯有再找路徑。走到C6的房間，只要使用螺絲批將門打開便可以找到秘道，進入東北區域。

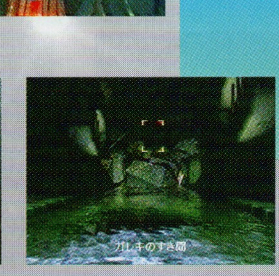






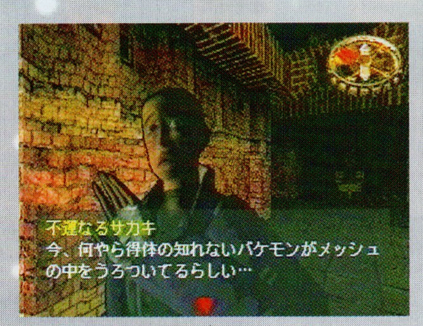






第二章 - 第三節
融合體再度追擊

在隱藏秘道的另一方出口就是這個東北區域的D1位置。後面的D2房內有情報端末。當主角走至D3的位置時，有一個男人突然走出來，說了一大堆有關融合體的話，然後，他就被從後面撲出來的融合體殺掉了，主角見狀當然要立即逃跑啦！主角一直往下方走，要小心D4的地方地下是有滑輪裝置的。走到D5的房間，主角只要利用鐵筆將木箱4撬開，便可以找到「東京滅酒」，然後再往下方走，便可以打開機門，到下一個區域去。



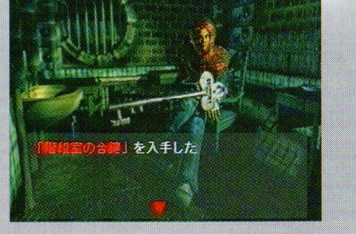


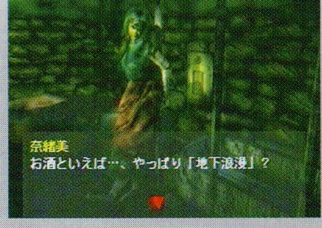
第二章 - 第四節
離開居住階層

當主角一步入東南區，融合體便在那兒等候着！主角唯有退後再利用柱子來避過他。前進至E1的房間，那裏住着一位「識酒之人」，主角便交給他東京滅酒。他喝過酒後便將秘道打開，讓主角通過。而這條秘道是可以通到西南區，但要小心慢慢走，因為融合體也在裏面等着哦！在西區的B9房間，主角可以找到一副耳筒，只要將這個交給西北區C2的女人(或者E4的女人)，她便會給主角「階段室之合鍵」。回到東南區，在E2的位置有一個喜歡喝酒的女人，主角便把「地下浪漫」交給她，而她則會以一張「人之卡」作回贈。只要回到東北區的D3位置，利用這卡打開控制室之門，並將防禦系統關上，便可以將這層的門全部打開，主角也就可以利用在E3位置的階梯走至下一層。

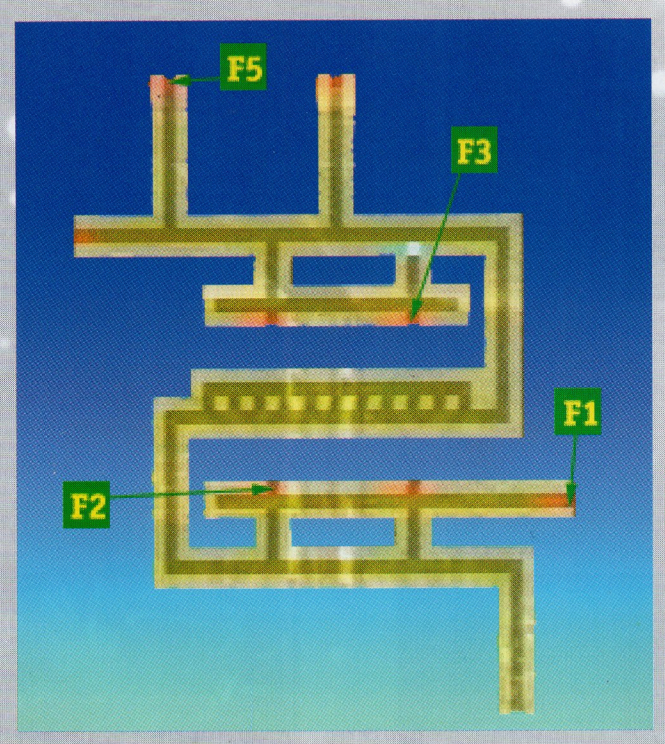












第三章 - 第一節：到達殖產階層

主角一到達這裏，便立即到F1位置的情報端末找有關這個地圖的資料。如果之前奈緒美是被捉去了的話，可以在F2的房間找到她，但她看來仍是非常驚恐，而這房間的右手面則有一個令人可疑的木箱。再往前走，主角終於再與融合體再度碰頭，主角只好先退回中央的柱子位置作出迴避。逃離融合體的追擊後，主角走到F3的事務室，在那裏主角找到一張「畜產區域通行票」。F4的房間是鑑定所，若有需要便進去吧。而主角最後則到F5，將那通行票放進去「通行票認識函」後，主角便被輸送至畜產區去。

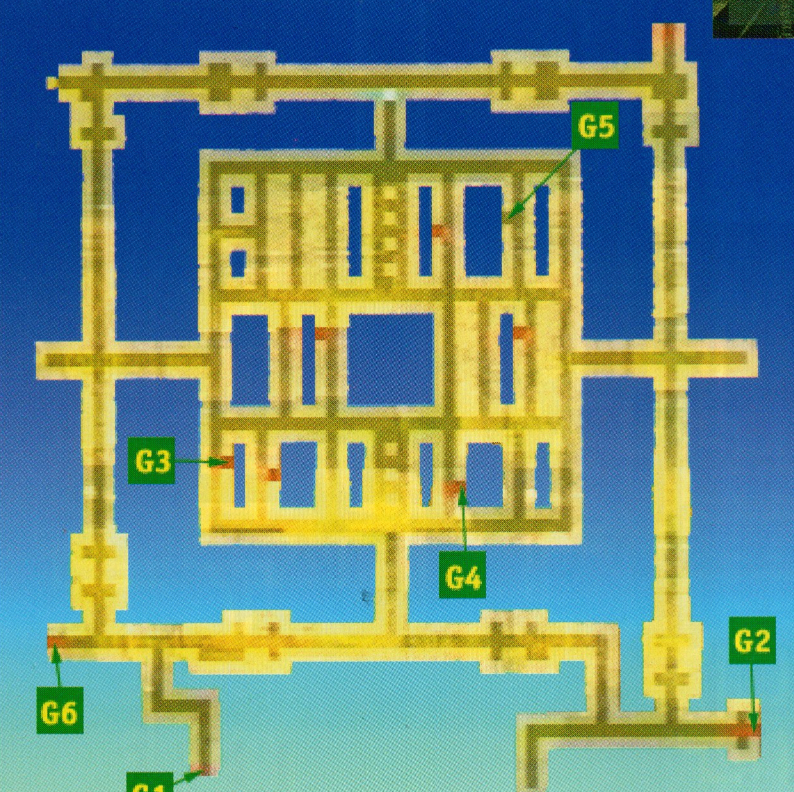


第三章 - 第二節：開始接受任務

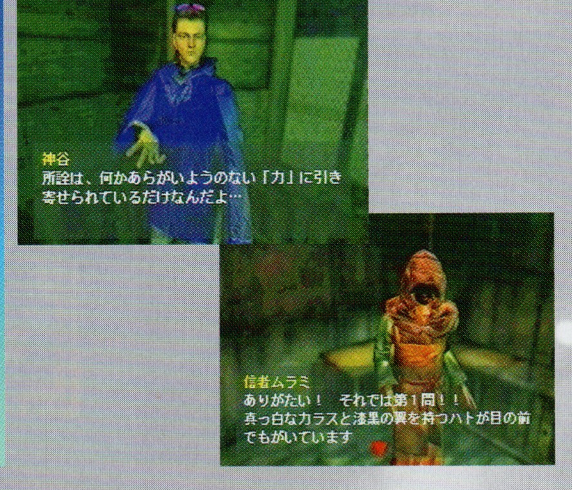
一進入畜產區，主角第一件事當然是到G1的情報端末看一下這兒的地圖。跟着主角便到右下方G2的房間去。在房間中有一個叫尼路的男人，他會要求主角替他



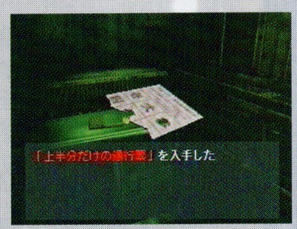




進行任務，而他就會給主角「開發區通行票」，主角答應了之後便走到G3的房間去。主角在那房間的廢紙箱中找到了一張只有下半部的通行票。而在G4的房間中可以又再重遇神谷，另外在G5的房中有一個怪人會向主角發問，如果全中的話（不中的話可以無限次再試），主角便可得到「嘆息之笛」。然後主角便再利用G6的中央軸室，放入「開發區通行票」而輸送至開發區去。

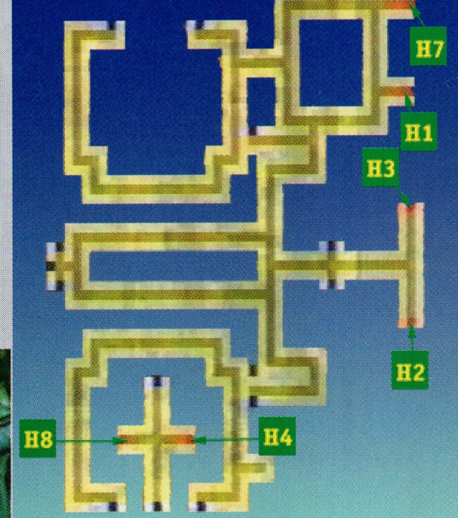


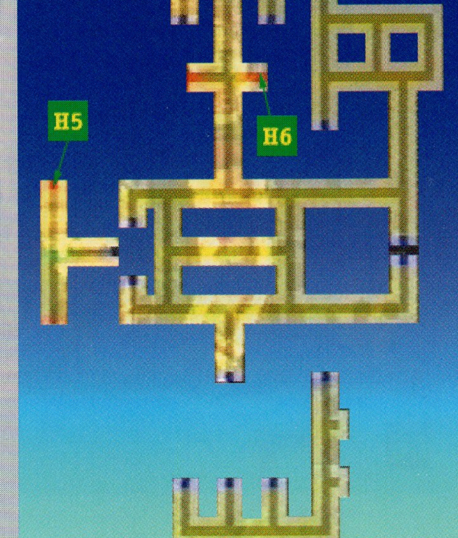
第三章 - 第三節：第三伙伴 Ivanoff



．要留意一下，在這開發區是分為上下兩層的，要多加留意它們互相連接着的路，千萬不要大意迷路或走入窮巷哦！在H1的位置，不用我多說啦，又是情報端末了，但是要留意因為是兩層的關係，這裏的表示會比較亂。主角然後走到H2的房間，那兒可以找到一張只得上半截的通行票。然後在對面H3位置的房間中，主角便可以利用螺絲批，將桌面上的紙，照着那兩半張票鑽洞，於是便得到了偽造通行票。然後主角走到H4的房間，利用鐵筆將上面冰塊敲碎，再將冷凍機關關掉，這樣通往控制室(H5)的路便可以暢通無阻了。。然後主角走到H6，遇見了第三位伙伴Invanoff(如果主角沒有伙伴時他便會加入)，在他離開後(或加入後)在房間右邊有一個可疑的木箱，如果主角這時對着它吹「嘆息之笛」，那裏便會有一個人逃出來，原來他就是尼路要找的其中一個人，尼路將他隸個正着後便叫主角到他的房間領賞。於是主角便回到中央軸室(H7)回到畜產區去，而在尼路為了答謝主角，他便送主角「地之卡」。然後主角利用剛才自製的偽造通行票回到居住區域。還記得在F2的可疑木箱嗎？這時只要利用鐵筆將那木箱打碎，另一個尼路要找的人便會出現，當然，尼路這時會再度出現來抓人啦，然後，主角便再到尼路的房間多一次去領賞，而這次得到的是「工場區通行票」。憑着「地之卡」，主角走到H5的控制室，到達控制室只需如之前D3的房間一樣解除機便可以把途中的門都打開，然後主角便可走到H8的升降機，可惜升降機不能正常運作，主角唯有先到工場區走一趟。到達工場區的I1的房間，從那男人的手中可得「記錄碟」，而在I2則可遇見一個男人，只要和他談話，他便會去到H8的升降機替主角們修理它。當主角回到升降機那兒便可以乘升降機返回地面。











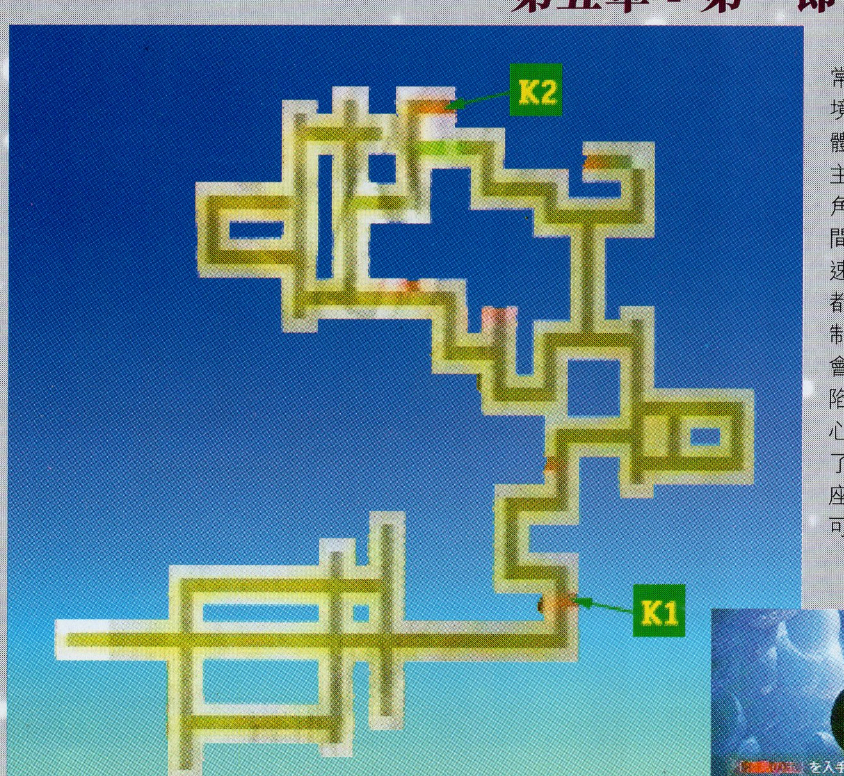
第四章：希望愈大，失望愈大……

主角和同伴滿懷希望的走上升降機，以為可以回到地面，可惜升降機的負重支持不住，主角不但不能回到地面，而且更掉到更深的地方－第三階層：上級居住區及作戰司令部。J1有情報端末，可以先到那兒看看。再往前進會見到第四位伙伴露妮，而一路上都有許多不同的聖環教派的怪人和主角說話，融合體也會突然間的在天花版吊下來…… 利用中央的柱子位置，主角總算逃了出來。一直走，途經司令部上層而到達上級居住區的另一邊。當走到上級居住區的上層J2的房間時，入面的信徒會將天之卡交給主角。主角就憑着這卡，去打開J3的位置的門，並一如以往地到入面的御制室解開警報。跟着，主角便走到J4和少尉談話，然後就走到J5那一點處放入鐵之卡，地下便會冒出一條階梯來。沿着它走到作戰司令部的J6房間，裏面有很多部電腦呢！在中央的電腦下面有三條槽，在甲、乙、丙三條槽分別插上地、天和人之卡，J7入面的火車站門便可以打開，另外在右面的電腦利用「記錄碟」便可得到聖輪信徒的記錄。最後當然是到J7的火車站乘火車啦！主角在火車上再遇露妮，談了一會後便到達了下一站的大聖堂。進入大聖堂，可以先到左面J8的樓梯到下層的隔離階層看看，但是那裏並沒有什麼好看，所以還是返回上面。主角在J9那兒的裂痕中窺探，發現裏面竟然充滿了聖環信眾，司祭還召出了一隻類以融合體來………然後露娜突然出現，意圖將融合體消滅，而司祭則在這時發動了機關，使聖堂塌下……





第五章 - 第一節：充滿融合體的世界？！



在大倒塌之後，主角發現自己正身處於一個非常古怪的地方，而這地方就是東京Mesh的都市邊境。主角開始一往前走，便見到兩隻不同樣的融合體互相搏鬥，打完之後其中一隻便會和主角談話，主角才明白這個是什麼地方。再走至K1那房間，主角可以在那兒得到「漆黑之玉」。再向前走，突然間，發覺融合體就在主角的身旁！這時這融合體的速度已大幅增加，要逃離則更加困難，但是，始終都是要逃呀！再向前走，要小心途中會遇到一些強制移動區域(就和工場區的輸送帶相似)，甚至一些會使主角方向混亂的陷阱，所以要非常小心。辛辛苦苦的走到了K2，主角在那台座使用「漆黑之玉」便可到下一個地方。



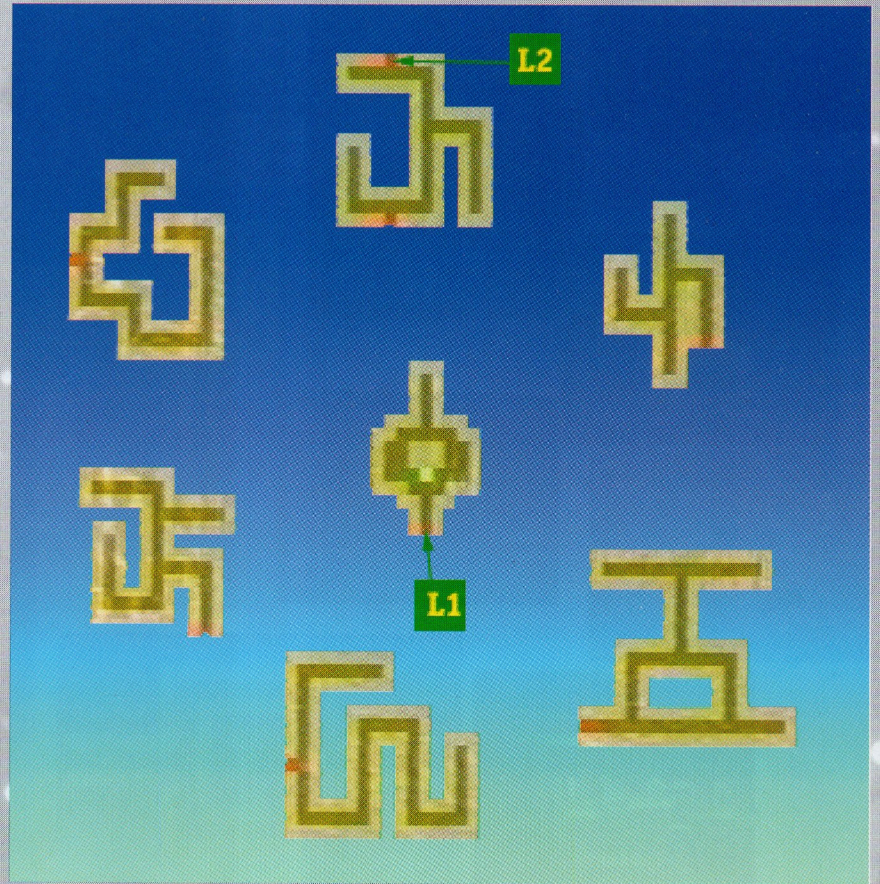




第五章 - 第二節：在傳送站上繼續逃命

主角到達了都市的另一地方 - 光導爐，這個地方充滿了傳送點，然而，那高速的融合體也在這兒追着主角(他也會使用傳送站的！)，所以要非常小心。主角只需在L1的房間找到「紅蓮之玉」，再將其放在L2房間的台座上便可以過關，乾説就非常容易，可是要避過那融合體真的令人非常頭痛。





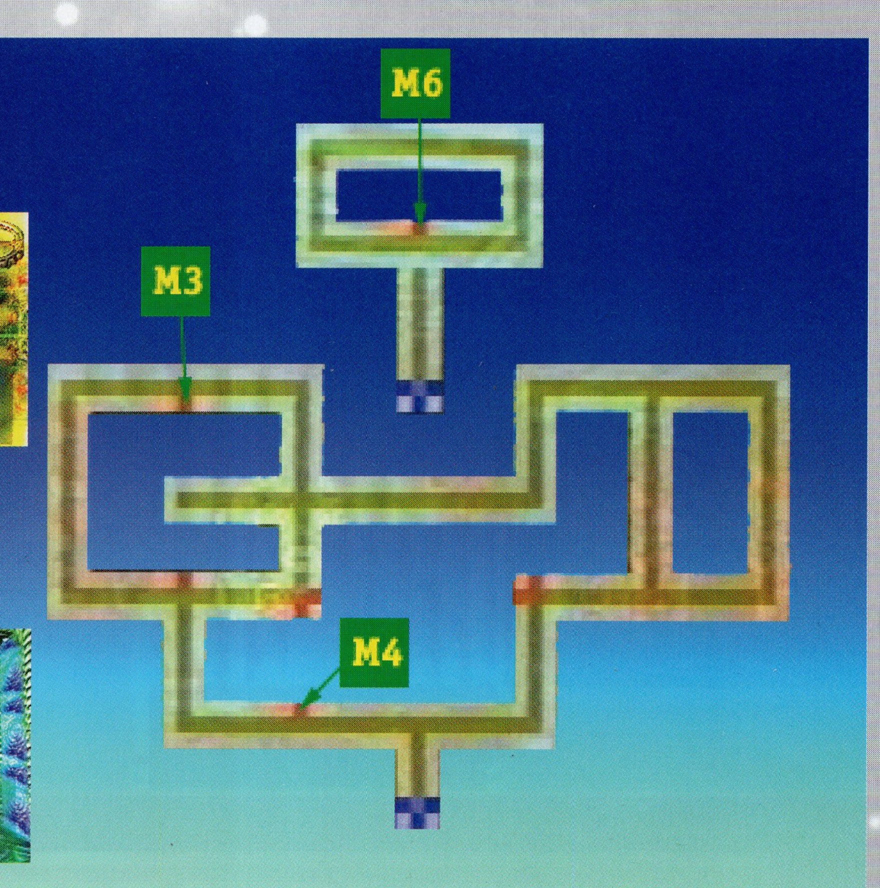
第五章 - 第三節：尋找記憶

這時，主角到了一處叫記憶倉庫的地方，那兒充滿着各種關卡，但如果主角沒有那些記憶的話是絕不能通過的。主角先到M1的房間正中，那裏有一個女子會想跟主角一起上路，好心的主角當然答應了。然後，主角可到M2門口旁邊的那四條紅色柱子其中一條作出調查，由於主角有人作伴，它就會給予主角「中位接續權」，而主角這時便可打開M2的門，走到上層去。在上層M3的位置，主角可以從資料庫中找到「解凍模組」，主角就利用這模組將M4位置的尼路救了出來。從原路回到M2，這時再調那些查柱子

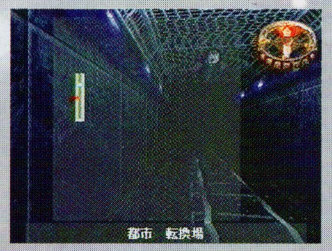


時，主角的「接續權」又上升了一級。於是主角便可到M5的門口，再走到上層。在M6的資料庫中找到「關鍵模組」後，便可以將M5後面的關閘通通打開，然後主角便立即走到M7那裏救回奈緒美，再走去M8的傳送點，再去M9，在裁判者手上得到「白亞之玉」，然後將這玉放在入口的台座上，便可到達下一個地方。

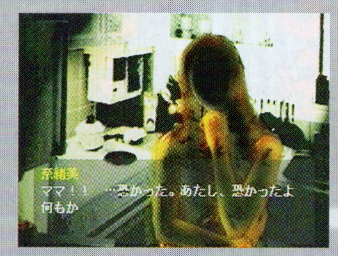


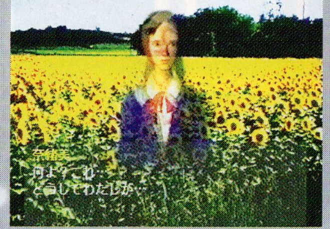


第五章 - 第四節：走不完的路





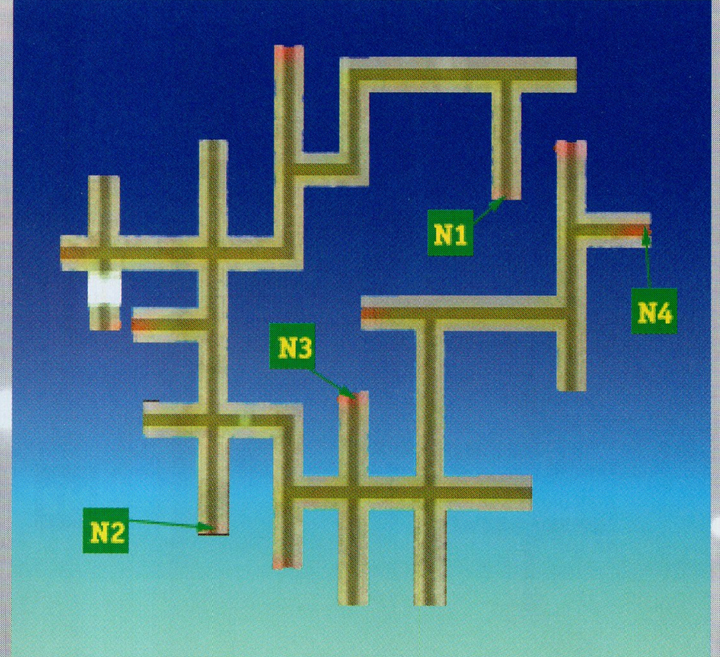






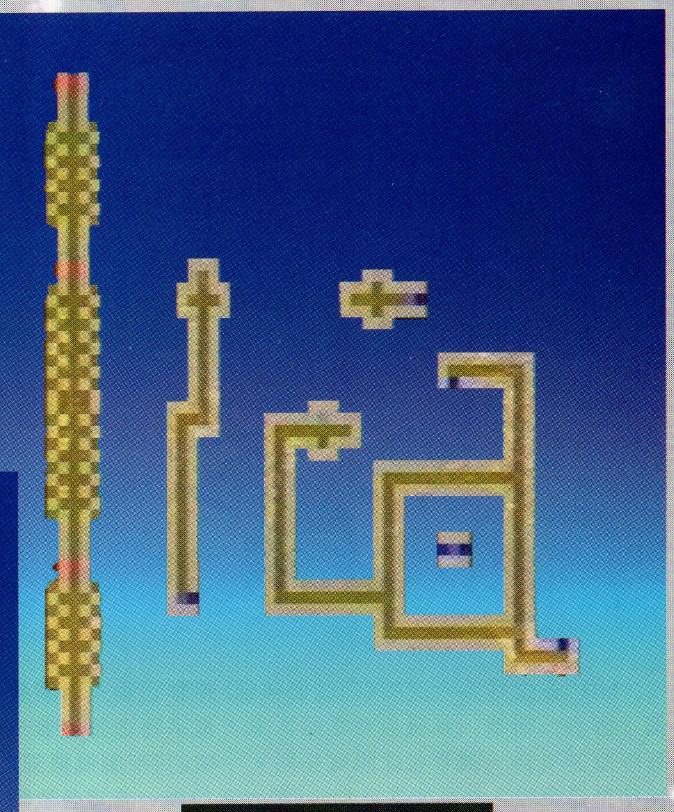


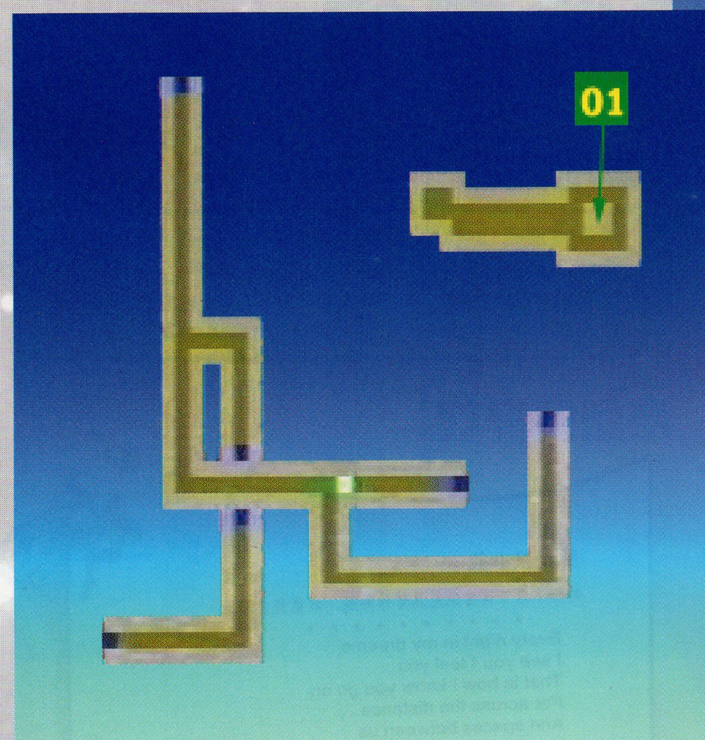
請注意，在這一關中，有一些是無限長(或者可以說是會不斷的回到同一地方)的路，緊記要不時看地圖以免迷路，但是在這迷宮中有無融合體仍是個謎(雖然有很多怪聲……)。先到N1的房，在那裏會見到一個女孩，名字是和奈緒美一樣的！而在N2和N3的房則可以分別見到奈緒美的媽媽和奈緒美的幻像呢！而回到N4的房間就會找到司祭。和他談過之後再走回N 1 的房間，那裏有一個「人」(？)，他會給主角蒼銀之玉，同時間，主角會被送至開始的地方。只要一如以往的在台座使用那玉便可離開這裏。



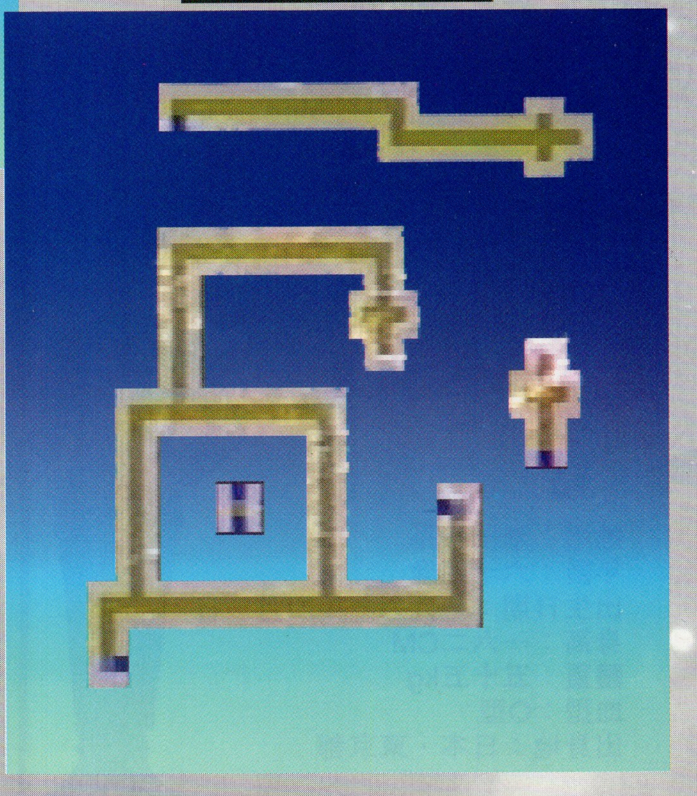
最終章：將火撲滅吧！

主角終於到達祭壇了。在這裏，融合體會不斷瘋狂地追着主角，所以要非常小心。祭壇共分為四份，每一份的地圖都是相同的，唯一不同之處只是地圖是九十度角的旋轉罷了。所以筆者只列出頭一幅（共兩層）的地圖。匆匆的，主角將四粒「玉」放在四個地圖的O1的位置上，將那兒的火弄熄，便可以回到祭壇去，但要注意當放第三粒玉時融合體是會突然的在主角面前出現，這時要立刻跑、跑、跑，它的速度和主角的跑速差不多，所以絕不能停下，只要到達傳送點便可暫時鬆一口氣。當四粒都完全放好後，融合體便會主角面前死去（真大快人心哦！），並立即會回到祭壇，然後只要利用祭壇後的升降機便可以重回地上界了。



















花組日記第七回

SLG	製造商：SEGA	容量：3 CD-ROM
MEM	發售日：發售中	售價：6800日圓



TEXT：機動戰士組——MS少尉

櫻大戰2~求你別死去~

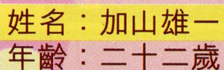


花組雙週報

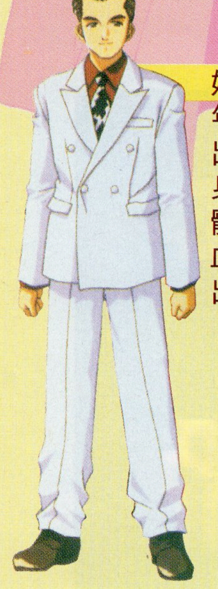
HI! 各位好！今次的《帝劇俱樂部》將會刊登一封讀者信，因為…嘻嘻…有樣東西送給大家，是來報答各讀者一直以來的支持，筆者在此說聲多謝。今期的《帝劇俱樂部》將會是甚麼呢？就是筆者自製的《櫻大戰2》棋，希望各位讀者喜歡啦！

獎品內容

超級特別獎(3名)	《櫻大戰2》TRADING CARD一盒
最情深獎(3名)	《櫻大戰2》歌謠全集
普通特別獎(3名)	《櫻大戰》REAL MODEL公仔一個
超級擁躉獎(5名)	《櫻大戰2》CD SNIGLE



個人資料大公開



姓名：加山雄一
年齡：二十二歲
出生日期：一九〇二年十一月十一日
身高：一七二CM
體重：六六kg
血型：A型
出身地：日本・和歌山縣

姓名：米田一基
年齡：六十四歲
出生日期：一九六一年四月一日
身高：一六二CM
體重：五十五kg
血型：O型
出身地：日本・東京都



帝劇俱樂部

藤枝楓小姐：

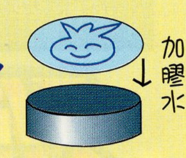
妳好！以下這首便是為妳作的歌，希望您會喜歡。

Every night in my dreams
I see you I feel you
That is how I know you go on
For across the distance
And spaces between us
You have come to show you go on
Near, far, wherever you are
I believe that the heart does go on
Once more you open the door
And you're here in my heart
And my heart will go on and on
Love can touch us one time
And last for a life time
And never let go till we're one
Love was when I loved you
One true time I hold to
In my life we'll always go on
Near, far, wherever you are
I believe that the heart does go on
Once more you open the door
And you're here in my heart
And my heart will go on and on
There is some love that will not go away
You're here, there's nothing fear
And I know that my heart will go on
We'll stay forever this way
You are safe in my heart
And my heart will go on and on

レオナルド・ディカプリオ
S friend
朱文浩

遊戲前的準備

1) 首先將有棋子樣的頁數影印，然後將它剪下，貼在其他棋子的面上(圖1)，製作棋子。
2) 一粒骰仔
3) 最少二人參加



遊戲玩法

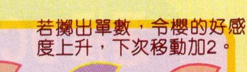


玩者先選擇自己所喜歡的角色，然後用骰仔來決定前後次序(最大的為先)。接着所有人的棋子放在START上，開始遊戲，棋子的移動步數由擲出來的骰仔數目決定，而且必須跟着編號來移動，當來到特定一格時，必須依照指示進行，另外不論擲任何數目，都要在12、37、51和74停下，最快到達終點的玩者，就代表勝利。

棋子







大神一郎1號
大神一郎2號
大神一郎3號
大神一郎4號

START

1. 2. 3.

4. 遇上降魔襲擊，暫停一次。

5. 6. 7.

7. 將降魔擊退，擲骰一次。

8. 9.

10. 激怒織姬，下次擲骰的點數減2。

11.

12. 遇上土蜘蛛，擲出單數便可通過，若擲出雙數則返回起點。

13.

14. 乘搭轟雷號，到26。

15. 16. 17.

18. 若擲出單數，令櫻的好感度上升，下次移動加2。

19. 20. 21.

22. 被敵方的降魔擊中，暫停兩次。

23.

24. 乘搭翔鯨號，到41。

25. 26. 27. 28. 29.

30. 激怒壽美麗，下次擲骰的點數減3。

31. 32. 33. 34.

35. 取得神武，擲骰一次。

36.

37. 遇上金剛，擲出雙數便可通過，若擲出單數則返回13。

38. 39.

40. 乘搭美加沙，到62。

41. 42.

43. 與武藏相撞，暫停一次。

44.

45. 若擲出雙數，令艾蓮絲的好感度上升，下次移動加3。

46. 被邪氣壓倒，後退5步。

47. 48. 49.

50. 取得免敗証，可低消一次懲罰。

51. 遇上鬼王，擲出單數便可通過，若擲出雙數則返回38。

52. 53.

54. 激怒瑪利亞，下次擲骰的點數減2。

55.

56. 激怒完拉，下次擲骰的點數減3。

57. 58. 59.

60. 全員士氣低落，每次前進減1。

61. 62. 63. 64.

65. 作戰失敗，返回起點。

66. 67. 68.

69. 激怒利尼，下次擲骰的點數減1。

70. 71.

72. 激怒紅蘭，下次擲骰的點數減1。

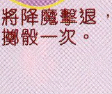
73.

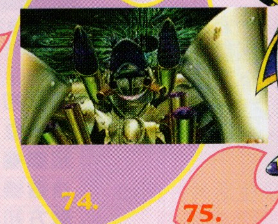
74. 遇上新皇，擲出雙數便可通過，若擲出單數則返回52。

75.

終點












スーパーロボット大戦F 完結編

攻略：赤目黑龍（鳴謝：G＋犬之介。魔鬼終結者TAZ）

超級機械人大戰F完結編

完全攻略第5篇

SRPG　製造商：BANPRESTO　發售日期：4月23日　售價：6800日圓
MEM　記憶：198(SYSTEM)．89 (EACH SAVE)
SEGA SATURN

選擇DC第81話 激震的赤紅大地

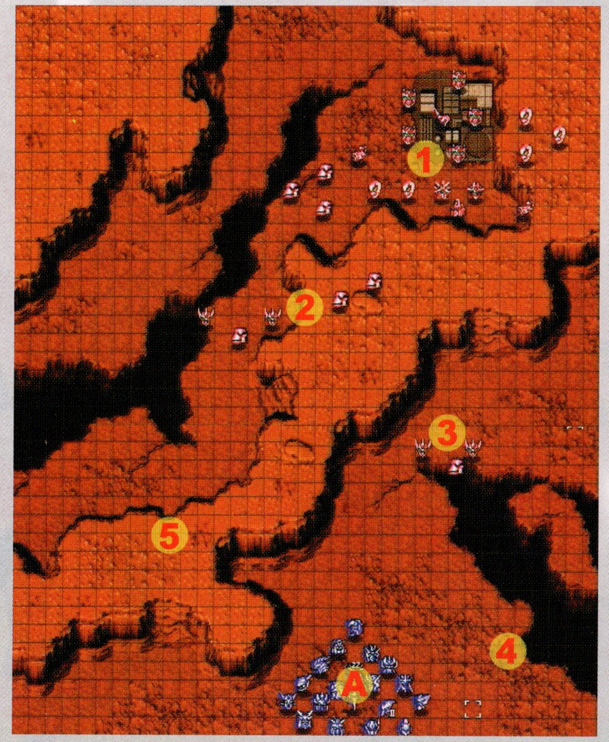
激震の赤紅大地

勝利條件：敵方全滅
失敗條件：我軍全滅／富士皇后號被擊毀

相信在這個時候，大家也非常清楚，一切的事其實也是外星人的陰謀，而且在白河愁的口中，正樹等人知道了原來白河愁這次加入隆巴納隊的主要原因也是要向星人軍的統師西撒蘭報仇的，因為白河愁一直以來也是被這個人利用着；而另一方面，原來使徒的事也是和外星人有關的，那麼，碇司令一直以來所倡議的「人類補元計劃」，又是否和外星人有關係呢？這事情的飛展真是令人有點驚訝，不過，對加持來說，這可能已是他調查到的東西了……而且他好像已經查到一些非常重要的線索……

如果大家有玩過《第四次超級機械人大戰》的話，必定會記得最後一版——「火星之決戰」的，這話的戰鬥便是和那話非常相似了，而對付的敵人也是差不多的，所謂的差圵多除了是種類之外，敵人的實力亦是和那話非常相似（即是說非常之強）。然而，這話之中敵人雖多，但是要對付的人來只有一人，他便是外星人的統師西撒蘭。

其實，在外星人之中也有一些人是希望過和平生活的，例如是羅富和莎狄便是好的例子，他們本想在戰事完結之後便離開戰線，可惜，在這話之中隆巴納隊根本毫無選擇的餘地，他們一定要將面前的所有敵人消滅，真是天意弄人……



在這話的戰鬥之中，隆巴納隊的走位是非常重要的，因為在上方的敵人實在太強，所以如果硬闖的話，換回來的一定是傷亡慘重，所以應先向左下方稍為一退，待在左上方和右下方的敵人增兵出現之後才開始反攻，這樣便可以避免被敵人夾攻，而且亦可以以逸待勞，讓敵人從上方下來送死。

為了要應付最後的決戰，隆巴納隊的隊員在這話之中一定要盡量爭取機會升LEVEL，所以在這話之中不要只是對付西撒蘭，一定要盡量將敵人全斲消滅，而且一定要包括那些「有頭有面」的敵人在內，而如果使用超獸機神攻擊札比的話，是會有特別對話的，大定不要走雞啊！此外，敵人之中的機體大多也可以作二回行行動，所以不畏大意，要預先計算一下敵人的行動位置和攻擊範圍，以免無辜「中招」！



■原來白河愁要對付的人只是西撒蘭。



■始終莎羅和札比也有過一段情……

機體資料

機體	駕駛員	等級
我軍初期機體（A）		
富士皇后號	（田代艦長）	
超獸機神	（忍）	
自選機體17部		
敵方初期機體（1）		
巴蘭．修利路	（西撒蘭）	LV58
拉古基奧斯	（札比）	LV57
謝多林	（羅富）	LV57
奧古拜路	（西普）	LV57
維度梵	（莎狄）	LV57
拉古基奧斯	（親衛隊兵）	LV56 × 4
基奧古路頓	（突擊兵）	LV55 × 5
莎菈里昂	（親衛隊兵）	LV55 × 2
古拉托紐	（親衛隊兵）	LV54 × 3
敵方初期機體（2）		
古拉托紐	（親衛隊兵）	LV54 × 3
利度古蘭修	（親衛隊兵）	LV54 × 2
敵方初期機體（3）		
利度古蘭修	（親衛隊兵）	LV54 × 2
古拉托紐	（親衛隊兵）	LV54
敵方增援機體（4）（第3回合敵方順序）		
利度古蘭修	（親衛隊兵）	LV54
古拉托紐	（親衛隊兵）	LV54
敵方增援機體（5）（第3回合敵方順序）		
利度古蘭修	（親衛隊兵）	LV54
古拉托紐	（親衛隊兵）	LV54

選擇DC 第82話 FINAL OPERATION（1）

勝利條件：阻止亞古捷斯撞向地球兼敵方全滅
失敗條件：亞古捷斯侵入限界點／我軍全滅

在上一戰之中，就連外星人的統師也被消滅了，所以到了現在，真是差不多所有的敵人也被消滅了，餘下來的便只有「依狄」的事了，不過，一直以來，大家對依狄的事也非常不清，究竟要從哪裏開始好呢？而另一方面，除了依狄的事之外，便是EVA的事了，外星人既已被消滅，那麼，大家一直懷疑的「人類補完計劃」又怎樣呢？這些一切一切依然是一個非常大的謎……

不論怎樣，完成了消滅外星人的任務之後，眾人也要回到地球，不過，正眾人以為一切也結了，要回到地球之際，梭羅號上的DEATH SENSOR竟然顯示有非常特別的東西，而且這是一件非常不尋常的東西，就像是一隻母艦級似的東西……原來，DEATH SENSOR所發現到的東西是斯諾哥的傑作，亦是他對隆巴納隊（其實說地球才對）的最後禮物，他要將亞古捷斯推向地球，如果他成功的話，地球便會遭受到史無前例的災難……而在地球方面，多利茲亦趕往宇宙，必定要阻止這次慘劇的發生。

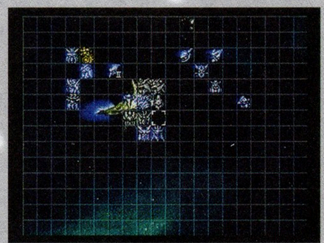
在最初的出機體之中，只有梭羅號是可以自由控制移動的，所以最好便不要給她太多的工作，而且最好是不要移動她，因為在第2回合我軍的增援便會到達，在這段時間之內，便將一切的行動交給那些NPC機體吧！不過在這些機體之中，除了多魯桀斯II和多拉斯之外，其他的機體其實也是不堪一擊的，遇上敵人之時肯定會被消滅，幸而這對劇情沒有影響，所以大家可以放心讓他們去死，因為敵陣之中機體實在太過厲害。到了第2回合，富士皇后號終於也趕到了，富士皇后號出現之後，多魯桀斯II和多拉斯等NPC機體便會撤退，在主隊到達之後，戰鬥便會變得比較輕易了，不過，仍要留意一下敵方那些HP極高的機體，例如是重高達及重高達mkII，其中最要小心的便是鐵奧。



■究竟梭羅號發現的是甚麼呢？



■斯諾哥要以亞古捷斯來毀滅地球！？


■齊心就事成……

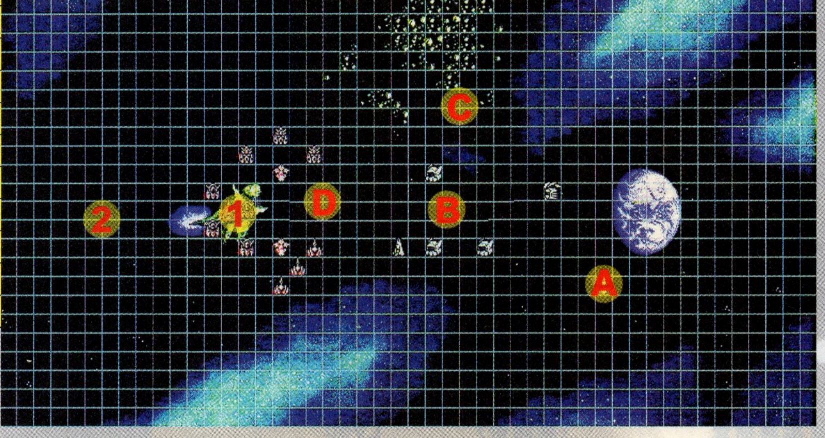
在這一戰之中，為了要將戰鬥時間縮短，而且要令傷亡減到最少，便會好好的利用一下那些有長距離直線MAP兵器的機體了，例如是百式和亞路加mkII便是，其中以亞路加mkII的MAP兵器最好用，因為有「魂」的達巴再加上MAP兵器，對在亞古捷斯上的敵人一定可以做成非常巨大的破壞。

當將敵人全部之後，便可以實行停止亞古捷斯的行動，其實只是要機體搭在亞古捷斯之上，數目越多，亞古捷斯的停止時間便越快。能將亞古捷斯停下來便算是完成任務。

機體資料

我軍初期機體（A）		
梭羅號	（希斯）	
我軍 NPC 機體（B）		
多魯桀斯 II	（多利茲）	
多拉斯	（莉狄）	
比歌	（兵士）× 3	
敵方初期機體（1）		
鐵奧	（斯諾哥）	LV59
亞歷山大	（索曼勤）	LV58
亞歷山大	（加帝爾）	LV57
漢布拉比（MS）	（逸札）	LV58
漢布拉比（MS）	（鄧基路）	LV57
漢布拉比（MS）	（拉姆沙斯）	LV57
重高達 mkII	（強化兵）	LV56 × 4
重高達	（強化兵）	LV56 × 3
我軍增援機體（C）（第 2 回合我軍順序）		
富士皇后號	（田代艦長）	
神高達	（多蒙）	

自選機體 16 部		
第 3 勢力增援機體（2）		
巨大尊者高達	（柯諾比）	LV58
惡魔高達	（DG 玲）	LV58
我軍增援機體（D）		
雙龍高達	（五飛）	
地獄死神高達	（狄奧）	



選擇DC第82話 FINAL OPERATION（完結）

勝利條件：敵方全滅
失敗條件：母艦被破壞/ 多諾華．贊被破壞/ 惡魔高達來到地球

在上一場戰鬥結束之後，有一隊神秘的部隊出現在眾人面前，原來他們是巴庫戈朗軍，赫麗拉竟然也是這部隊的員之一，她原來是嘉拉露的姊姊，不過一直以來她對卡麗拉也有一些的誤解，不過，這次便有所不同了，因為嘉拉露原來已經有了身孕，當赫麗拉知道了這事情之後，她便開始有了改變，再加上嘉拉露的善意勸誘，赫麗拉終於也諒解妹妹，而且更轉投隆巴納隊，然而她現在身處的位置實在有點不妙，因為她現時正於巴庫戈朗軍之中，她身邊所有的人也會就是她的敵人！為了要救出赫麗拉，隆巴納隊便要趕快往上方前進。除了是巴庫戈朗軍之外，就連在上一戰之中已經死去了的惡魔高達也在這裏再一次出現，原來這惡魔高達是使用再生技術重生的，而兩者所不同之處是這次的比上一次的更加強大。

在這場戰鬥之中，隆巴納隊的戰鬥目的只有兩個，一個是救出多諾華．贊，其次便是阻止惡魔高達前往地球，在這裏要說明一點，因為阻止惡魔高達距離地球也有一定的距離，所以不用太心急前往阻止，基本上多蒙一人已經是足夠了，最多加上一個或兩個同伴便可以OK，不過，在上方的多諾華．贊便要小心了，因為被敵人包圍着，再加上是NPC機體，所以要速戰速決，以免她「自招損傷」，最好便是使CYBASTER這等的機體出擊，實行用MAP兵器清場！

其實，真正的凶手是在惡魔高達背後的巨大尊者高達，所以應先將他解決，之後，當惡魔高達被擊倒之後，便會變成最終形態，只要這惡魔高達被削去一半的HP之後，玲便會甦醒過來，而且和多蒙合力使出「石破LOVE LOVE天驚拳」將惡魔高達擊倒。

而最後的敵人便是斯諾哥，他駕駛着維露斯安是一部非常強橫的機體，而且當他被擊毀之後，亞古捷斯的碎片仍會衝向地球，到了最後，奇跡出現，依狄再一次發揮他的力量，將碎片消滅，然而這次的最大力量同時將希斯等人……



■原來在卡麗拉腹中已有了新的生命……



■這樣的形勢真是非常惡劣！



■可惡的諾哥，竟然使用這樣強大的機體……

在戰事真正完結之後，剩下來的問題便只有EVA而已，不過，當加持使用「自爆」這最後手段之後，一切也要完了，這一爆將第二新東京完全的毀滅，而這便是戰事的真結束，各人在完成任務之後也回到自己的世界之中……

機體資料

機體	駕駛員	等級
我軍初期機體（A）		
自選戰艦1艘		
自選機體16部		
我軍初期機體（B）		
神高達	（多蒙）	
敵方初期機體（1）		
巨大尊者高達	（柯諾比）	LV58
惡魔高達	（DG玲）	LV60
我軍NPC機體（C）		
多諾華．贊	（赫麗拉）	
我軍NPC機體（D）		
多魯桀斯II	（多利茲）	
多拉斯	（莉狄）	
敵方（黃色）初期機體（2）		
加特摩亞．贊	（漢尼巴努）	LV55
嘉加．路布	（巴庫戈朗兵）	LV55 × 3
沙沙．路布	（巴庫戈朗兵）	LV55 × 3
基度	（巴庫戈朗兵）	LV55 × 4
捷古	（巴庫戈朗兵）	LV55 × 2
敵方增援機體（3）		
維露斯安	（斯諾哥）	LV60
鐵奧	（人工知能改）	LV56 × 3

選擇保士達 第81話 失敗者的凱歌

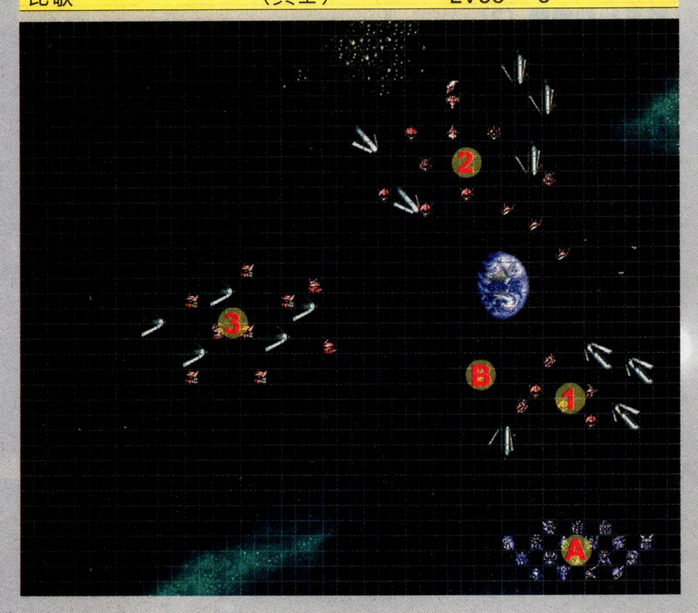
敗者への凱歌

勝利條件：阻止殖民星墜落地球／敵軍全滅
失敗條件：殖民星墜落地球／母艦被擊毀／我軍全滅

現在，隆巴納隊眾人得到莎蓮上尉的邀請，來到了方布朗市。然而，到達方布朗市的隆巴納隊等人原來已向死亡踏出了一大步……事實上多利茲是之期待莉莉娜能成為統一地球圈的推動者，不過，現在莉莉娜是被她的哥哥米利奧當幽禁着，而現在的山古王國的真正實權已經落入米利奧當的手中……另一方面，米利奧當和DC之間的合作是一個非常大的問題，聯邦政府對這事情是非常的關注。在要對付這問題先，要先應付眼前重大危機，因為眾人收到報告，說有十個以上的殖民衛星正向地球方向墜落，所以現在隆巴納隊的逼切任務是要阻止這些殖民星。

機體資料

機體	駕駛員	等級
我軍初期機體（A）		
自選1艘戰艦		
自選最多16部機體		
沙撒比	（古華多羅）	
敵軍初期機體（1）		
達希魯夫	（拉剛）	LV57
龍飛	（亞利亞斯）	LV56
渣古 III	（強化兵）	LV55 × 3
達希魯夫	（強化兵）	LV55 × 2
敵軍初期機體（2）		
卡碧尼	（哈曼．嘉）	LV58 PSYCHO FRAME
渣古 III 改	（馬士文）	LV57
安多拉	（哥頓）	LV56
京麥古	（伊莉亞）	LV57
沙坦娜	（精英兵）	LV58
莉麥撒	（強化兵）	LV55 × 2
渣古 III	（強化兵）	LV55 × 3
哈曼號	（強化兵）	LV54 × 3
敵軍初期機體（3）		
多魯桀斯 III	（米利奧當）	LV58
比歌 II	（姚樂絲）	LV57
比歌 II	（人工知能改）	LV55 × 5
韋艾特	（人工知能改）	LV56
瑪古尼斯	（人工知能改）	LV56
我軍增援機體（B）（第3回合我軍順序）		
多魯桀斯 II	（多利茲）	LV58
多拉斯	（莉狄）	LV57
比歌	（兵士）	LV55 × 3



要阻止殖民星的墜落，用一般的炸彈是不行的，因為這種做法可能會引起一些不能預計慘劇，那麼又有哪一種方法是可行的呢？這時候，赤木博士提出利用一種名為「ICE SECOND」的物質來停止殖民星的反應爐活動，然而要實行這方法是要每部機體攜帶一枚的「ICE SECOND」，而且要各自帶到殖民星之上安裝才可。

■赤木博士提出唯一可以阻止敵人行動的方法。

在這話之中有14個的殖民星，而可以出擊的機體則有16部，所以人手方面是可以作出一點的調動的，不過，由於在移動力之上的差距，大家也應該知道應作出哪一種的調動了，對了！那些移動力比較低的體應用來安裝較近的殖民星，相對地，擁有高移動力的機體便要遠一點的殖民星上安裝「ICE SECOND」。然而在途中會遇上DC的部隊，所以隆巴納隊在這戰之中的戰鬥是比較艱苦的。而最對付的便是在上方的哈曼．嘉及其部隊，因為戰鬥力非常之強，所以要特別小心。



■如果給殖民星衝進這位置便算失敗。

雖然多利茲會帶同部隊前來支援，不過來到之時已是戰鬥的末段，所以作用不是太大，在這裏大家其實可以死了心，不要以為可以說得哈曼．嘉，就算是古華多羅也不行的，所以結果也是要將她消滅。另一方面，留米利奧當在最後才消滅便會有多利茲的特殊對話出現，他會以自爆來希望米利奧當覺悟。

■這便一個成功的例子。

在這場戰鬥完結之後，所有的敵人也消滅了，只剩下巴庫戈朗星人，而因為失去了諾哥這個大靠山，所以他們會以速戰速決的方法來和隆巴納隊決一高下。隆巴納隊終於也要面對這最後一戰了！

■這便是多利茲的特殊對話。



選擇保士達 第82話 起始與終結集合之地

始まりと終わりが集う場所

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：惡魔高達到達地球／母艦被擊毀

在上一戰之中被擊倒的桃樂絲被隆巴納隊一眾從太空之中救了回來，不過，她認為自己是鼓吹戰爭的一派，應該受到大家的懲罰，然而，卡多魯卻認為人類之間的戰爭已經結束了，所以大亦忘記以往的各種仇怨，一同面對未來，過回一些平靜的生活，可惜，對桃樂絲而言，在她心目中一直以來也認定戰爭是促進人類進步的一種動力，所以一時間也不能令她己矢變過來……至於嘉拉露，她然發覺自己懷了希斯的骨肉……而在仙妮人那方面，



■桃樂絲真是一個非常固執的人。

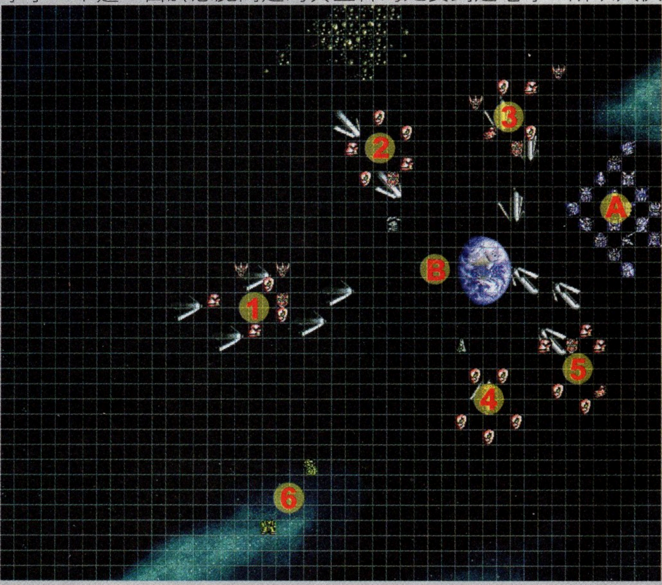


■札比竟然分成5個分身？！

她們發覺到地球正被一股貪慾的惡念所包圍，正於此時，警報響起了，這次來攻擊隆巴納隊的敵人然是外星人的軍隊！？

這次外星人來襲，原來全是札比的陰謀，因為他已經取代了西撒蘭的地位，成為了外星人軍的統師，而且他的野心比西撒蘭更大，他除了要霸佔地之外，更要侵佔整個銀河，更甚者是他竟然要取代神的地位？！對於他這種行為，沙表現得非常不滿，而對藤原忍更加是怒火中燒，當眾人要出之際，札比竟然分身成為5個自己，而且召來更多的外星人，而戰鬥就是由此而開始……

然而，在這話的戰鬥之中，隆巴納隊要對付的敵人不只札比和外星人軍，在眾人面前出現了另一個的敵人，那便是被變為惡魔高達中心部份的玲，當然，幹出這惡行的柯諾比亦和他那巨大尊者高達一同出現了，這樣，隆巴納隊便要對付兩方面而來的攻擊了，不過，由於惡魔高達的真正目的是要到達地球，所以大伙



第一戰

兒可以先對付札比。

為了要對付那5個札比的分身(其中一個是真的，不過每次玩這話時的位置也是不同的)，隊員們便要分頭行事，因為只要真身被擊倒之後，其分身便會自動消失。

而最後的任務便要對惡魔高達和巨大尊者高達，不過要對付這二人絕對不易，所以，玩者亦先對付那個幕後的黑手柯諾比，然後，便要全力對付惡魔高達了，雖然大家可能會認為在這裏是可以說得那DG玲的，不過結果是不能成功，所以，還是以多蒙為這個可憐的玲作一個解脫吧！



■多蒙一時間不能接受惡魔高達的復活……



■真可惜，這次玲對多蒙的呼喚完全沒有反應……

機體資料

我軍初期機體（A）		
自選1艘戰艦		
自選最多15部機體		
斷空我	（藤原忍）	
神高達	（多蒙）	
我軍初期機體（B）※		
多魯桀斯II	（多利茲）	LV59
多拉斯	（莉迪）	LV57
敵軍初期機體（1）		
拉古基奧斯	（札比）	LV60
基奧古路頓	（突擊兵）	LV57 × 2
古拉托紐	（親衛隊兵）	LV55 × 2
利度古蘭修	（親衛隊兵）	LV55 × 2
敵軍初期機體（2）		
拉古基奧斯	（札比）	LV60
基奧古路頓	（突擊兵）	LV57 × 3
古拉托紐	（親衛隊兵）	LV55 × 2
敵軍初期機體（3）		
拉古基奧斯	（札比）	LV60
莎菈里昂	（親衛隊兵）	LV55
利度古蘭修	（親衛隊兵）	LV55 × 2
古拉托紐	（親衛隊兵）	LV55
基奧古路頓	（突擊兵）	LV57 × 2
敵軍初期機體（4）		
拉古基奧斯	（札比）	LV60
基奧古路頓	（突擊兵）	LV57 × 5
敵軍初期機體（5）		
拉古基奧斯	（札比）	LV60
基奧古路頓	（突擊兵）	LV57 × 2
莎菈里昂	（親衛隊兵）	LV55
古拉托紐	（親衛隊兵）	LV55 × 3
敵方（黃色）增援機體（6）		
惡魔高達	（DG玲）	LV58
巨大尊者高達	（柯諾比）	LV58

※要多利茲在上一話中沒有自爆才會出現。

選擇保士達 第82話 起始與終結集合之地

始まりと終わりが集う場所

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：母艦被擊毀／多諾華・贊被擊毀

剛才被眾人打倒了的札比和柯諾比竟然再次的出現，而且再一次的向眾人挑戰，然而，這時候另一支的部隊出現，那便是赫麗拉率領的巴庫戈朗，所以在這時候隆巴納隊以說是三面受敵，幸而，在眾人面前突然出現一人，她便是嘉拉露，原來她的腹部突然發出了異樣光芒，而且出現在多諾華・贊上，經過一番的勸解之後，赫麗拉終於也明白到這些一切一切也是伊狄的安排，所



■原來剛才的札比全部也是替身，這個才是正體。



■玲對多蒙的說話依然沒有反應……


■赫麗拉雖然被說服，不過她身處的位置卻……



■原來札比的機體是有特殊裝置的。

以她便后應和隆巴納隊（地球人）合作，然而漢尼巴努卻將她當作為叛徒，並向她攻擊……

在這戰之中雖然要救出多諾華・贊，不過由於其HP相當高，所以其實沒有可能會救不到的，只要玩者能以快打慢，便可以很快救出多諾華・贊。反而，最要小心的敵人反而是在右邊的惡魔高達和巨大尊者高達，而且在這裏要小心一點，因為當惡魔高達的HP被削去一半之時，而多蒙又在隊中生存着的話，便會發生EVENT，多終於可以喚醒玲，而且合力使出「石破LOVO LOVE天驚拳」，將惡魔高達完全消滅。

當戰鬥好像完全完結之時，本來已經停止活動的殖民星竟然再次朝地球的方向衝去，為了要阻止這個可怕的慘劇發生，為了拯救地球上的所有生命，伊狄安、梭羅號及赫麗拉一眾逼於無奈便發動了伊狄之力，將殖民星全數消滅，可惜，他們亦一同的消失在宇宙之中……眾人雖然非常悲傷，不過，在他們眼前仍然有一個敵人要對付，那便是札比，為了要將邪惡完全清除，眾人唯有收心情，再次投入戰鬥之中……

然而要打倒札比並非一件易事，因為他在拉古基奧斯內設置了保士達的科技裝置，眾人根本無法傷他，最後，多利茲將自己的機體自爆，終於將那裝置破壞了，之後，只要餘下的機體全力攻擊的話，這拉古基奧斯是不足為懼的。

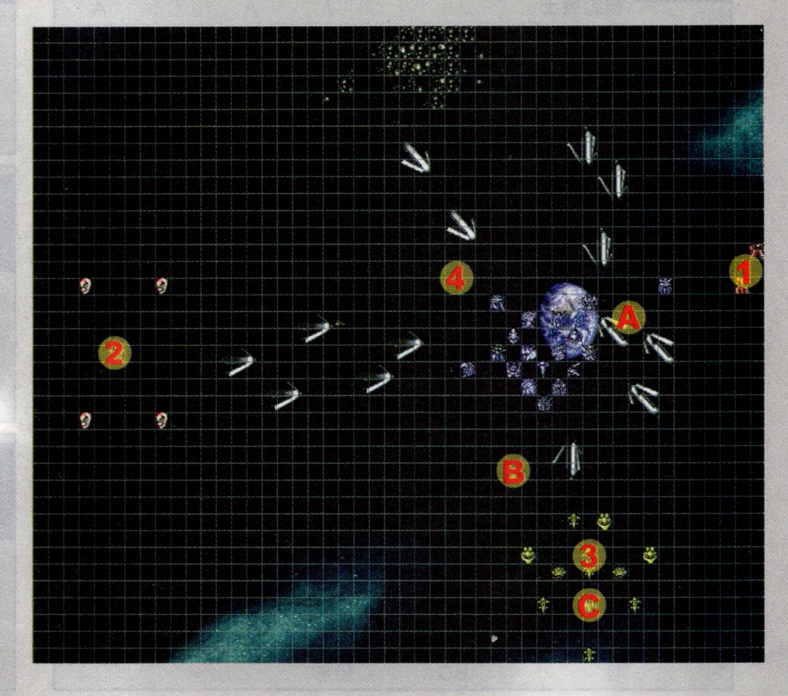
戰鬥終於也結束了，不過這場戰鬥實在令太多的人戰死了，而仍生存着的隆巴納隊員到了現在任務也告一段落了，而且在莉莉娜的努力下，一個地球圈統一國家終於誕生了。至於隆巴納隊亦在這時候正式解散，各人也回到自己的地方和界之中……

第二戰

機體資料

我軍初期機體（A）		
自選1艘戰艦		
自選最多15部機體		
斷空我	（藤原忍）	
神高達	（多蒙）	
我軍初期機體（B）※		
多魯桀斯II	（多利茲）	LV59
多拉斯	（莉迪）	LV57
我軍初期機體（C）		
多諾華・贊	（赫麗拉）	LV59
敵軍初期機體（1）		
惡魔高達	（DG玲）	LV60
巨大尊者高達	（柯諾比）	LV58
敵軍初期機體（2）		
拉古基奧斯	（札比）	LV60
基奧古路頓	（突擊兵）	LV57 × 4
敵方（黃色）增援部隊（3）		
加特摩亞・贊	（漢尼巴努）	LV58
基度・麥克	（巴庫戈朗兵）	LV57 × 4
捷古・麥克	（巴庫戈朗兵）	LV57 × 2
沙沙・路布	（巴庫戈朗兵）	LV57 × 3
敵軍增援機體（4）（第6回合我軍順序）※		
鐵奧	（尊尼）	LV58

※要多利茲在上一話中沒有自爆才會出現。



機體能力值全表（一）

機體名稱		HP	EN	體積
高達(ガンダム)		3000	80	M
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	/	A	C	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	5	65	800	260
SHILED 防禦	特殊能力			
有	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
超級高達(スーパーガンダム)		4000	120	M
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	A	A	C	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空陸	6	90	1450	310
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	分離			

機體名稱		HP	EN	體積
高達 MkII(ガンダム MKII)		3300	120	M
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	A	/	/	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	5	80	1250	300
SHILED 防禦	特殊能力			
有	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
G-防衛號(Gディフェンサー)		270	90	S
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	A	A	C	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空	7	75	1250	300
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
Z高達(Zガンダム)		3800	160	M
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	/	A	C	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	6	100	1600	350
SHILED 防禦	特殊能力			
有	變形			

機體名稱		HP	EN	體積
WAVE RIDER(ウェイブライダー)		3800	160	M
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	A	/	/	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空	8	90	1500	330
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	變形	NIL		

機體名稱		HP	EN	體積
ZZ高達(ZZガンダム)		4200	170	M
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	/	A	C	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	5	95	1800	350
SHILED 防禦	特殊能力			
有	BC	變形		

機體名稱		HP	EN	體積
G-堡壘(Gフォートレス)		4200	170	M
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	A			A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空	6	85	1700	330
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	BC	變形		

機體名稱		HP	EN	體積
新高達(νガンダム)		4000	180	M
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	/	A	C	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	7	120	1700	400
SHILED 防禦	特殊能力			
有	I-FIELD			

機體名稱		HP	EN	體積
F91(F 9 1)		4000	200	M
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	/	A	B	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	7	120	1800	400
SHILED 防禦	特殊能力			
有	分身			

機體名稱		HP	EN	體積
亞歷士(NTー1アレックス)		3100	90	M
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	/	A	C	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	5	75	850	280
SHILED 防禦	特殊能力			
有	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
GP-01Fb(GPー0 1 Fb)		3200	100	M
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	/	B	D	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	5	65	800	260
SHILED 防禦	特殊能力			
有	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
GP-02(GPー0 2 Aサイサリス)		3800	120	M
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	/	A	A	B
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	6	100	1300	290
SHILED 防禦	特殊能力			
有	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
GP-03(GPー0 3デンドロビウム)		9000	200	LL
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	/	/	/	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
宇宙	8	80	1900	300
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	I-FIELD	分離		

機體能力值全表(一)

機體名稱		HP	EN		體積
GP-03S(GP－０３Sスタイメン)		3400	120		M
系列		空	陸	海	宇
機動戰士		/	A	C	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
陸	6	85	1400		320
SHILED防禦	特殊能力				
有	NIL				

機體名稱		HP	EN		體積
雷射大砲(ガンキャノン)		3200	90		M
系列		空	陸	海	宇
機動戰士		/	A	B	B
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
陸	5	50	850		220
SHILED防禦	特殊能力				
NIL	NIL				

機體名稱		HP	EN		體積
太空坦克(ガンタンク)		3100	80		M
系列		空	陸	海	宇
機動戰士		/	A	B	B
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
陸	4	40	800		200
SHILED防禦	特殊能力				
NIL	NIL				

機體名稱		HP	EN		體積
鐵球(ボール)		2500	50		M
系列		空	陸	海	宇
機動戰士		/	/	/	B
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
宇宙	3	30	1100		190
SHILED防禦	特殊能力				
NIL	NIL				

機體名稱		HP	EN		體積
尼姆(ネモ)		3100	80		M
系列		空	陸	海	宇
機動戰士		/	A	C	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
陸	5	60	800		250
SHILED防禦	特殊能力				
NIL	NIL				

機體名稱		HP	EN		體積
吉姆III(GM III)		3200	100		M
系列		空	陸	海	宇
機動戰士		/	A	C	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
陸	5	70	850		280
SHILED防禦	特殊能力				
NIL	NIL				

機體名稱		HP	EN		體積
積根(ジェガン)		3400	140		M
系列		空	陸	海	宇
機動戰士		/	A	C	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
陸	6	85	900		290
SHILED防禦	特殊能力				
有	NIL				

機體名稱		HP	EN		體積
靈格斯(B.W.S)(リ・ガズィ)(BWS)		3500	140		M
系列		空	陸	海	宇
機動戰士		A	/	/	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
室	8	85	1100		310
SHILED防禦	特殊能力				
NIL	NIL				

機體名稱		HP	EN		體積
靈格斯(リ・ガズィ)		3500	140		M
系列		空	陸	海	宇
機動戰士		/	A	C	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
陸	6	95	1000		310
SHILED防禦	特殊能力				
有	NIL				

機體名稱		HP	EN		體積
新三一萬能俠1號(ゲッタードラゴン)		5000	160		M
系列		空	陸	海	宇
固定		A	B	D	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
空陸	6	60	1100		260
SHILED防禦	特殊能力				
NIL	變形				

機體名稱		HP	EN		體積
新三一萬能俠2號(ゲッターライガー)		5000	160		M
系列		空	陸	海	宇
固定		/	A	D	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
陸地中	9	70	1100		280
SHILED防禦	特殊能力				
NIL	變形	分身			

機體名稱		HP	EN		體積
新三一萬能俠3號(ゲッターポセイドン)		5000	160		M
系列		空	陸	海	宇
固定		/	A	A	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
海陸	5	50	1100		250
SHILED防禦	特殊能力				
NIL	變形				

機體名稱		HP	EN		體積
鐵甲萬能俠(マジンガーZ)		4800	150		M
系列		空	陸	海	宇
鐵甲萬能俠		A	A	B	B
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
空陸	5	50	1500		230
SHILED防禦	特殊能力				
NIL	NIL				

機體名稱		HP	EN		體積
鐵甲萬能俠 power up(マジンガーZ)		6400	200		M
系列		空	陸	海	宇
鐵甲萬能俠		A	A	A	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
空陸	6	90	2600		270
SHILED防禦	特殊能力				
NIL	NIL				

機體能力值全表（一）

機體名稱			HP	EN	體積
新鐵甲萬能俠(グレートマジンガー)			5600	200	M
系列		空	陸	海	宇
鐵甲萬能俠		A	A	B	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界	
空陸	6	80	2900	280	
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	NIL				

機體名稱			HP	EN	體積
戴安娜 A(ダイアナンA)			3900	120	M
系列		空	陸	海	宇
鐵甲萬能俠			A	B	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界	
陸	5	45	1400	210	
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	NIL				

機體名稱			HP	EN	體積
維納斯(ビューナスA)			4500	150	M
系列		空	陸	海	宇
鐵甲萬能俠		A	A	B	B
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界	
空陸	5	50	2000	240	
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	NIL				

機體名稱			HP	EN	體積
超力雷磁俠(コン・バトラーV)			6800	180	L
系列		空	陸	海	宇
固定		A	A	A	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界	
空陸	5	55	1400	250	
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	分離				

機體名稱			HP	EN	體積
B.JET(バトラージェット)			2800	80	S
系列		空	陸	海	宇
固定		A	/	/	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界	
空	7	60	700	270	
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	合體				

機體名稱			HP	EN	體積
B.CRUSHER(バトラークラッシャー)			2900	80	S
系列		空	陸	海	宇
固定		A	/	/	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界	
空	5	60	800	270	
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	合體				

機體名稱			HP	EN	體積
B.TANK(バトラータンク)			3000	100	S
系列		空	陸	海	宇
固定		/	A	A	B
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界	
陸	5	40	900	230	
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	合體				

機體名稱			HP	EN	體積
B.MARINE(バトラーマリン)			2900	80	S
系列		空	陸	海	宇
固定		A	B	A	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界	
海空	5	60	800	270	
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	合體				

機體名稱			HP	EN	體積
B.CRAFT(バトラーカイフ)			2800	80	S
系列		空	陸	海	宇
固定		A	A	A	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界	
陸地中	5	70	700	270	
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	合體				

機體名稱			HP	EN	體積
泰坦 3(ダイターン3)			9000	200	LL
系列		空	陸	海	宇
固定		A	A	B	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界	
空陸	5	80	2500	290	
SHILED 防禦	特殊能力				
有	變形				

機體名稱			HP	EN	體積
泰坦戰機(ダイファイター)			9000	200	LL
系列		空	陸	海	宇
固定		A	/	B	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界	
空	8	75	2300	280	
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	變形				

機體名稱			HP	EN	體積
泰坦戰車(ダイタンク)			9000	200	LL
系列		空	陸	海	宇
固定		/	A	A	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界	
陸	4	70	2700	260	
SHILED 防禦	特殊能力 1	特殊能力 2			
NIL	NIL	變形			

機體名稱			HP	EN	體積
昆霸(ダンバイン)			2800	80	S
系列		空	陸	海	宇
奧拿戰士		A	A	B	B
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界	
空陸	6	90	600	320	
SHILED 防禦	特殊能力				
有	奧拿護罩	分身			

機體名稱			HP	EN	體積
翼霸(ビルバイン)			3300	110	S
系列		空	陸	海	宇
奧拿戰士		A	A	B	B
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界	
空陸	7	115	800	370	
SHILED 防禦	特殊能力				
有	奧拿護罩	分身			

機體能力值全表（一）

機體名稱		HP	EN		體積
WIDE CALIBER(ウイングキャリパー)		3300	110		S
系列		空	陸	海	宇
奧拿戰士		A	/	B	B
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
空	8	100	700		370
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	奧拿護罩	分身			

機體名稱		HP	EN		體積
寶駿(ボチューン)		3000	90		S
系列		空	陸	海	宇
奧拿戰士		A	A	B	B
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
空陸	6	85	700		300
SHILED 防禦	特殊能力				
有	奧拿護罩	分身			

機體名稱		HP	EN		體積
戰國魔神(ゴーショーグン)		6500	280		L
系列		空	陸	海	宇
固定		A	A	B	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
空陸	5	65	1500		280
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	NIL				

機體名稱		HP	EN		體積
超獸機神(ダンクーガ)		7200	200		L
系列		空	陸	海	宇
固定		A	A	C	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
空陸	5	55	1300		270
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	NIL				

機體名稱		HP	EN		體積
鷹戰機(戰機型態)(イーゴルファイターN)		2900	80		S
系列		空	陸	海	宇
固定		A	/	/	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
空	7	65	800		270
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	變形	合體			

機體名稱		HP	EN		體積
鷹戰機(獸型態)(イーゴルファイターA)		2900	80		S
系列		空	陸	海	宇
固定		A	/	/	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
空	7	75	800		270
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	變形	合體			

機體名稱		HP	EN		體積
鷹戰機(人型態)(イーゴルファイターH)		2900	80		S
系列		空	陸	海	宇
固定	/	A	B		A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
陸	5	75	800		290
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	變形	合體			

機體名稱		HP	EN		體積
豹戰車(戰車型態)(ランドクーガーN)		3000	80		S
系列		空	陸	海	宇
固定		/	A	B	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
陸	5	60	900		270
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	變形	合體			

機體名稱		HP	EN		體積
豹戰車(獸型態)(ランドクーガーA)		3000	80		S
系列		空	陸	海	宇
固定		/	A	B	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
陸	5	70	900		270
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	變形	合體			

機體名稱		HP	EN		體積
豹戰車(人型態)(ランドクーガーH)		3000	80		S
系列		空	陸	海	宇
固定		/	A	B	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
陸	4	70	900		290
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	變形	合體			

機體名稱		HP	EN		體積
獅虎戰車(戰車型態)(ランドライガーN)		3000	80		S
系列		空	陸	海	宇
固定		/	A	B	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
陸	5	60	900		270
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	變形	合體			

機體名稱		HP	EN		體積
獅虎戰車(獸型態)(ランドライガーA)		3000	80		S
系列		空	陸	海	宇
固定		/	A	B	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
陸	5	70	900		270
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	變形	合體			

機體名稱		HP	EN		體積
獅虎戰車(人型態)(ランドライガーH)		3000	80		S
系列		空	陸	海	宇
固定		/	A	B	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
陸	4	70	900		290
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	變形	合體			

機體名稱		HP	EN		體積
象戰車(戰車型態)(ビッグモスN)		4000	90		M
系列		空	陸	海	宇
固定		/	A	A	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
陸	4	50	1000		260
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	變形	合體			

機體能力值全表（一）

機體名稱		HP	EN	體積
象戰車(獸型態)(ビッグモスA)		4000	90	M
系列	空	陸	海	宇
固定	/	A	A	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	4	60	1000	260
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	變形	合體		

機體名稱		HP	EN	體積
象戰車(人型態)(ビッグモスH)		4000	90	M
系列	空	陸	海	宇
固定	/	A	A	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	4	60	1000	280
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	變形	合體		

機體名稱		HP	EN	體積
A-TAUL V(アトールV)		7500	120	M
系列	空	陸	海	宇
重戰機	/	A	B	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	6	100	1500	290
SHILED防禦	特殊能力			
有	B C			

機體名稱		HP	EN	體積
GOD尼羅斯(ゴッドネロス)		19000	210	M
系列	空	陸	海	宇
固定	A	A	B	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空陸	5	100	2200	300
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
CYBASTER(サイバスター)		4500	160	M
系列	空	陸	海	宇
固定	A	A	B	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空陸	8	130	1000	390
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	變形			

機體名稱		HP	EN	體積
CYBIRD(サイバード)		4500	160	M
系列	空	陸	海	宇
固定	A	/	/	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空陸	11	120	950	390
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	變形			

機體名稱		HP	EN	體積
古蘭修(グランゾン)		8000	250	M
系列	空	陸	海	宇
固定	A	A	B	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空陸	6	145	2500	440
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
維斯奧娜R(ヴァルシオーネR)		4200	250	M
系列	空	陸	海	宇
固定	A	A	B	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空陸	7	120	1550	370
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	分身			

機體名稱		HP	EN	體積
ZAMGID薩姆斯特(ザムジード)		5300	170	M
系列	空	陸	海	宇
固定	A	A	B	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空陸地中	5	95	1900	360
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
GROUNVOLL古蘭維路(グランヴェール)		4100	150	M
系列	空	陸	海	宇
固定	A	A	C	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空陸	6	100	1500	370
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
GADES格狄斯(ガッデス)		4500	180	M
系列	空	陸	海	宇
固定	A	A	A	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
水空陸	7	120	1600	380
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	HP回復(小)			

機體名稱		HP	EN	體積
維梭露改(ヴィーゾル改)		7000	210	M
系列	空	陸	海	宇
固定	A	A	B	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空陸	6	140	1600	400
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
羅露斯莉(ノルス・レイ)		3800	100	M
系列	空	陸	海	宇
固定	A	B	A	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空陸	5	90	1450	320
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
嘉斯碧(REAL)(ゲシュペンスト)		3200	120	M
系列	空	陸	海	宇
主角機	/	A	B	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	7	85	1400	280
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	B C			

機體能力值全表(一)

機體名稱		HP	EN	體積
嘉斯碧(SUPER)(ゲシュペンスト)		4300	120	M
系列		空	陸	海	宇
主角機		A	A	B	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空陸	5	60	1700	240
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
嘉斯碧MkII(HP6200)(ゲシュペンストMKII)		5200	160	M
系列		空	陸	海	宇
主角機		/	A	B	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	8	105	1800	340
SHILED防禦	特殊能力			
B C	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
渣古改(ザク改)		2600	50	M
系列		空	陸	海	宇
機動戰士		/	A	C	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	4	45	700	210
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
大魔II(ドムII)		2800	60	M
系列		空	陸	海	宇
機動戰士		/	A	C	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	5	55	750	220
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
舊渣古(旧ザク)		3500	100	M
系列		空	陸	海	宇
機動戰士		/	A	C	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	4	80	1150	230
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
愛美號(アッザム)		9500	180	M
系列		空	陸	海	宇
機動戰士		/	/	/	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
宇宙	7	145	1600	360
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
姆歷沙(エルメス)		5200	150	M
系列		空	陸	海	宇
機動戰士		/	A	C	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	6	110	1500	320
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
巴撒姆(バーザム)		3200	90	M
系列		空	陸	海	宇
機動戰士		/	A	C	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	6	70	1000	300
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
漢布拉比(MS)(ハンブラビ)		3300	100	M
系列		空	陸	海	宇
機動戰士		/	A	C	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	6	80	1000	320
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	變形			

機體名稱		HP	EN	體積
漢布拉比(MA)(ハンブラビ)(MA)		3300	100	M
系列		空	陸	海	宇
機動戰士		A	/	/	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空	8	75	900	310
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	變形			

機體名稱		HP	EN	體積
亞斯曼(MS)(アッシマー)		4000	100	M
系列		空	陸	海	宇
機動戰士		/	A	C	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	6	75	1500	320
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	變形			

機體名稱		HP	EN	體積
亞斯曼(MA)(アッシマー)(MA)		4000	100	M
系列		空	陸	海	宇
機動戰士		A	/	/	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空	8	70	1400	310
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	變形			

機體名稱		HP	EN	體積
重高達(MS)(サイコガンダム)		20000	240	L
系列		空	陸	海	宇
機動戰士		/	A	C	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	4	120	2700	340
SHILED防禦	特殊能力1	特殊能力2		
有	I-FIELD	變形		

機體名稱		HP	EN	體積
重高達(MA)(サイコガンダム)(MA)		20000	240	L
系列		空	陸	海	宇
機動戰士		A	/	/	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空	4	125	2700	340
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	I-FIELD	變形		

機體能力值全表（一）

機體名稱		HP	EN		體積
拜亞蘭(バイアラン)		4000	100		M
系列		空	陸	海	宇
機動戰士		A	A	C	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
空	6	85	1300		320
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	NIL				

機體名稱		HP	EN		體積
卡普斯利(MS)(ガブスレイ)		6000	160		M
系列		空	陸	海	宇
機動戰士		/	A	C	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
陸	6	135	1800		360
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	變形				

機體名稱		HP	EN		體積
卡普斯利(MA)(ガブスレイ)(MA)		6000	160		M
系列		空	陸	海	宇
機動戰士		A	/	/	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
空	9	130	1700		350
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	變形				

機體名稱		HP	EN		體積
班特(MS)露沙美專用機(バウンド・ドッグ)		10500	180		M
系列		空	陸	海	宇
機動戰士		/	A	C	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
陸	5	155	2200		370
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	變形				

機體名稱		HP	EN		體積
班特(MA)露沙美專用機(バウンド・ドッグ)(MA)		10500	180		M
系列		空	陸	海	宇
機動戰士		A	/	/	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
空	7	150	2400		360
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	變形				

機體名稱		HP	EN		體積
重高達MkII (MS) サイコガンダムMKII		35000	260		L
系列		空	陸	海	宇
機動戰士		/	A	C	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
陸	4	145	3300		370
SHILED 防禦	特殊能力				
有	I-FIELD	變形			

機體名稱		HP	EN		體積
重高達MkII (MA)(サイコガンダムMKII)(MA)		35000	260		L
系列		空	陸	海	宇
機動戰士		A	/	/	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
空	4	140	3300		370
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	I-FIELD	變形			

機體名稱		HP	EN		體積
百式(百式)		3300	120		M
系列		空	陸	海	宇
機動戰士		/	A	C	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
陸	6	100	1200		350
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	NIL				

機體名稱		HP	EN		體積
密達斯(MS)(メタス)		3000	100		M
系列		空	陸	海	宇
機動戰士		/	A	C	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
陸	6	90	950		310
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	變形				

機體名稱		HP	EN		體積
密達斯(MA)(メタス)(MA)		3000	100		M
系列		空	陸	海	宇
機動戰士		A	/	/	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
空	8	85	900		300
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	變形				

機體名稱		HP	EN		體積
普羅號(ブラウ・ブロ)		16000	240		L
系列		空	陸	海	宇
機動戰士		/	/	/	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
宇宙	6	140	1700		340
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	NIL				

機體名稱		HP	EN		體積
魔爪(ビグロ)			8800		190
L					
系列		空	陸	海	宇
機動戰士		/	/	/	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
宇宙	7	130	1700		320
SHILED 防禦	特殊能力				

機體名稱		HP	EN		體積
京寶梵(ケンプファー)		5600	140		M
系列		空	陸	海	宇
機動戰士		/	A	C	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
陸	6	110	1500		310
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	NIL				

機體名稱		HP	EN		體積
維路・維羅(ヴァル・ヴァロ)		1200	180		L
系列		空	陸	海	宇
機動戰士		/	/	/	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
宇宙	7	135	2200		320
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	NIL				

機體能力值全表(一)

機體名稱		HP	EN	體積
嘉比娜・泰娜(ガーベラ・テトラ)		10500	160	M
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	/	A	C	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	7	150	1850	340
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
龍飛(MS)古利明專用色(バウ)		4700	120	M
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	/	A	B	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	6	105	1300	350
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	變形			

機體名稱		HP	EN	體積
路維・捷露(ノエルツェル)		21000	260	L
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	/	/	/	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
宇宙	6	155	2500	340
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	I-FIELD			

機體名稱		HP	EN	體積
龍飛(MA)古利明專用色(バウ)(MA)		4700	120	M
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	A	/	/	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空	8	100	1200	340
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	變形			

機體名稱		HP	EN	體積
卡碧尼(キュベレイ)		50000	250	M
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	/	A	C	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	8	170	4800	440
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
戴歷臣(ドライセン)		5000	130	M
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	/	A	B	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	5	95	1500	350
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
卡碧尼MkII寶兒專用機(キュベレイMKII)		3800	120	M
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	/	A	C	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	7	105	1800	330
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
荊麥撒(クイン・マンサ)		35000	270	L
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	/	A	C	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	5	175	4200	440
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	I-FIELD			

機體名稱		HP	EN	體積
加魯斯J(ガルスJ)		6000	160	M
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	/	A	B	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	5	120	1700	360
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
達希魯夫(ドーベンウルフ)		15000	240	M
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	/	A	C	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	5	155	3000	430
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
哈曼號(ハンマ・ハンマ)		7500	140	M
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	/	A	B	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	5	80	1200	320
SHILED 防禦	特殊能力			
有	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
京麥古(ゲーマルク)		16000	250	L
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	/	A	C	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	5	155	3000	430
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
R・查查(R・ジャジャ)		5000	120	M
系列	空	陸	海	宇
機動戰士		A	B	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	6	105	1300	340
SHILED 防禦	特殊能力 1	特殊能力 2		
NIL	NIL	NIL		

機體名稱		HP	EN	體積
維娜・姬娜 (ビギナ・ギナ)		4500	200	M
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	/	A	A	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	7	115	1400	400
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體能力值全表（一）

機體名稱	HP	EN	體積
比嘉・基羅斯(ベルガ・ギロス)	4200	180	M

系列	空	陸	海	宇
機動戰士	/	A	A	A

移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	7	110	1300	390

SHILED防禦	特殊能力
NIL	NIL

機體名稱	HP	EN	體積
娜芙莉西亞(ラフレシア)	48000	360	L

系列	空	陸	海	宇
機動戰士	/	/	/	A

移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
宇宙	5	160	4300	440

SHILED防禦	特殊能力
I-FIELD	NIL

機體名稱	HP	EN	體積
機械恐龍巴度(バド)	5500	130	M

系列	空	陸	海	宇
固定	A	/	/	/

移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空	5	80	900	260

SHILED防禦	特殊能力
NIL	NIL

機體名稱	HP	EN	體積
機械恐龍贊吾II(ゼンII)	9500	150	M

系列	空	陸	海	宇
固定	/	A	A	/

移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	4	95	1300	250

SHILED防禦	特殊能力
NIL	NIL

機體名稱	HP	EN	體積
機械恐龍戴爾(ダイ)	31000	200	L

系列	空	陸	海	宇
固定	/	A	A	/

移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	4	85	2200	250

SHILED防禦	特殊能力
NIL	NIL

機體名稱	HP	EN	體積
機械恐龍沙古(シグ)	14500	170	M

系列	空	陸	海	宇
固定	A	A	A	/

移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空陸	5	100	2200	330

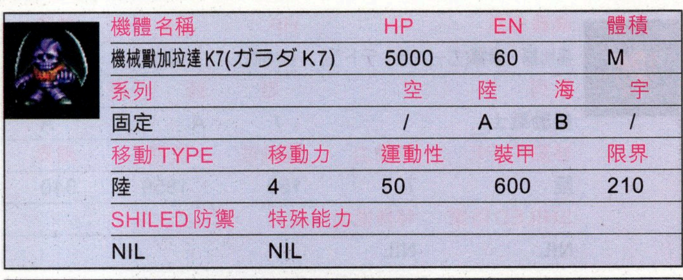
SHILED防禦	特殊能力
NIL	NIL

機體名稱	HP	EN	體積
機械獸達布拉斯M2(ダブラスＭ２)	5000	60	M

系列	空	陸	海	宇
固定	/	A	B	/

移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	4	50	600	210

SHILED防禦	特殊能力
NIL	NIL



機體名稱	HP	EN	體積
機械獸加拉達K7(ガラダK7)	5000	60	M

系列	空	陸	海	宇
固定	/	A	B	/

移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	4	50	600	210

SHILED防禦	特殊能力
NIL	NIL

機體名稱	HP	EN	體積
機械獸多諾斯D7(トロスＤ７)	5300	80	M

系列	空	陸	海	宇
固定	/	A	B	/

移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	4	50	1000	220

SHILED防禦	特殊能力1	特殊能力2
NIL	NIL	NIL

機體名稱	HP	EN	體積
菈莉X1(ラインＸ１)	9000	100	M

系列	空	陸	海	宇
固定	/	A	A	/

移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	5	85	1300	300

SHILED防禦	特殊能力
NIL	NIL

機體名稱	HP	EN	體積
機械獸捷路巴M9(ジェノバＭ９)	5200	90	M

系列	空	陸	海	宇
固定	/	A	B	/

移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	4	90	900	280

SHILED防禦	特殊能力
NIL	NIL

機體名稱	HP	EN	體積
機械獸史巴露達K5(スパルタンＫ５)	8600	150	M

系列	空	陸	海	宇
固定	/	A	A	/

移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	4	80	1100	300

SHILED防禦	特殊能力
NIL	NIL

機體名稱	HP	EN	體積
機械獸亞布度拉U6(アブドラU6)	6800	120	M

系列	空	陸	海	宇
固定	/	A	B	/

移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	4	50	900	230

SHILED防禦	特殊能力
NIL	NIL

機體名稱	HP	EN	體積
飛行要塞古路(飛行要賽グール)	22000	200	L

系列	空	陸	海	宇
固定	A	/	/	/

移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空	5	55	1000	260

SHILED防禦	特殊能力
NIL	NIL

機體能力值全表（一）

機體名稱		HP	EN		體積
戰鬥獸古拉多利奧(グラトニオス)		8000	150		M
系列		空	陸	海	宇
固定		A	A	A	/
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
空陸	5	80	1200		300
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	NIL				

機體名稱		HP	EN		體積
戰鬥獸奧比路斯(オベリウス)		8000	150		M
系列		空	陸	海	宇
固定		A	A	A	/
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
空陸	5	80	1200		300
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	NIL				

機體名稱		HP	EN		體積
光波獸比多諾(光波獣ピクドロン)		35000	350		M
系列		空	陸	海	宇
固定		A	A	D	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
空陸	5	140	2500		340
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	NIL				

機體名稱		HP	EN		體積
基路基魯根(ギルギルガン)		20000	350		L
系列		空	陸	海	宇
固定		A	A	A	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
空陸	5	120	2500		340
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	NIL				

機體名稱		HP	EN		體積
MEGA基路基魯根(メガギルギルガン)		30000	350		L
系列		空	陸	海	宇
固定		A	A	A	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
空陸	5	130	3000		350
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	HP回復(小)				

機體名稱		HP	EN		體積
維露斯安(ヴァルシオン)		6500	360		M
系列		空	陸	海	宇
固定		A	A	A	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
陸	5	310	7000		700
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	NIL				

機體名稱		HP	EN		體積
登龍(ドラモロ)		2700	70		S
系列		空	陸	海	宇
奧拿戰士		A	A	B	B
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
空陸	5	70	600		270
SHILED 防禦	特殊能力				
有	奧拿護罩	分身			

機體名稱		HP	EN		體積
利柏根(レプラカーン)		3500	90		S
系列		空	陸	海	宇
奧拿戰士		A	A	B	B
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
空陸	5	80	800		300
SHILED 防禦	特殊能力				
有	奧拿護罩	分身			

機體名稱		HP	EN		體積
瑞華士(ズワァース)		4200	100		S
系列		空	陸	海	宇
奧拿戰士		A	A	B	B
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
空陸	5	115	1200		330
SHILED 防禦	特殊能力				
有	奧拿護罩	分身			

機體名稱		HP	EN		體積
拉靈(ライネック)		4000	100		S
系列		空	陸	海	宇
奧拿戰士		A	A	B	B
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
空陸	5	120	1000		350
SHILED 防禦	特殊能力				
有	奧拿護罩	分身			

機體名稱		HP	EN		體積
貝利斯(ビアレス)		3800	100		S
系列		空	陸	海	宇
奧拿戰士		A	A	B	B
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
空陸	5	105	900		330
SHILED 防禦	特殊能力				
有	奧拿護罩	分身			

機體名稱		HP	EN		體積
百士圖(バストール)		2900	80		S
系列		空	陸	海	宇
奧拿戰士		A	A	B	B
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
空陸	6	90	600		350
SHILED 防禦	特殊能力				
有	奧拿護罩	分身			

機體名稱		HP	EN		體積
加拉巴(ガラバ)		12000	180		M
系列		空	陸	海	宇
奧拿戰士		A	/	/	B
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
空	7	175	1700		430
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	奧拿護罩	分身			

機體名稱		HP	EN		體積
布普利(ブブリィ)		22000	300		M
系列		空	陸	海	宇
固定		A	/	/	B
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
空	7	125	1300		380
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	奧拿護罩	分身			

機體能力值全表（一）

機體名稱		HP	EN	體積
韋域士號(ウィル・ウィプス)		45000	300	L
系列	空	陸	海	宇
固定	A	/	/	B
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空	4	80	1700	300
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	奥拿護罩			

機體名稱		HP	EN	體積
格哥力號(ゲア・ガリング)		32000	300	L
系列	空	陸	海	宇
固定	A	/	/	B
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空	4	75	1600	300
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	奥拿護罩			

機體名稱		HP	EN	體積
史普利加(スプリガン)		22000	300	L
系列	空	陸	海	宇
固定	A	/	/	B
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空	4	90	1500	350
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	奥拿護罩			

機體名稱		HP	EN	體積
戈侖號(ゴラオン)		18000	300	L
系列	空	陸	海	宇
固定	A	/	/	B
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空	4	55	1000	280
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	奥拿護罩			

機體名稱		HP	EN	體積
轟格號(グラン・ガラン)		15000	300	L
系列	空	陸	海	宇
固定	A	/	/	B
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空	4	60	1000	280
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	奥拿護罩			

機體名稱		HP	EN	體積
本都艦(ブントル艦)		30000	200	LL
系列	空	陸	海	宇
固定	A	/	/	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空	5	85	1500	300
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
加多魯艦 カットナル艦		30000	200	LL
系列	空	陸	海	宇
固定	A	/	/	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空	5	80	1500	300
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
格蘭古路艦(ケルナグール艦)		32000	200	LL
系列	空	陸	海	宇
固定	A	/	/	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空	5	80	1700	300
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
假戰國魔神(ゴーナグール)		15000	180	L
系列	空	陸	海	宇
固定	A	A	B	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空陸	5	85	1300	260
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
湛新號(ザンジバル)		20000	310	LL
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	A	/	/	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空	5	90	2500	240
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
特普狄(ダブデ)		38000	310	LL
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	/	A	B	/
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	4	75	1900	250
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
特諾伊木馬(トロイホース)		7000	250	LL
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	A	/	/	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空	5	50	1500	210
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
古拉普捷比(グラーフシェペリン)		23000	320	LL
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	/	/	/	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空	5	100	2900	260
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
多哥斯(ドゴス・ギア)		37000	360	LL
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	A	/	/	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空	5	95	3500	310
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體能力值全表（一）

機體名稱	HP	EN		體積
亞歷山大(アレキサンドリア)	27000	340		LL
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	A	/	/	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空	5	100	3100	300
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱	HP	EN		體積
勒佳林(ラー・カイラム)	14000	330		LL
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	A	/	/	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空	6	60	1800	280
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱	HP	EN		體積
武撒爾改(ムサイ改)	12000	290		LL
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	/	/	/	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空	5	90	2000	230
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱	HP	EN		體積
卡里捷頓(カレイツェド)	10000	190		M
系列	空	陸	海	宇
固定	A	A	C	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空陸	5	140	2000	360
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱	HP	EN		體積
亞加瑪(アーガマ)	9000	270		LL
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	A	/	/	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空	5	60	1100	230
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱	HP	EN		體積
尼多尼露(レストレイル)	12000	200		M
系列	空	陸	海	宇
固定	A	A	C	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空陸	5	145	2200	370
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱	HP	EN		體積
史多利(スードリ)	10000	210		LL
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	A	/	/	/
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空	5	40	1300	190
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱	HP	EN		體積
古拉托紐(グラシドゥーリュ)	12000	210		M
系列	空	陸	海	宇
固定	A	A	C	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空陸	5	150	2400	380
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱	HP	EN		體積
新亞加瑪(ネェル・アーガマ)	11000	300		LL
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	A	/	/	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空	6	60	1700	260
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱	HP	EN		體積
利度古蘭修(レストグランシュ)	14000	230		M
系列	空	陸	海	宇
固定	A	A	C	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空陸	5	155	2600	390
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱	HP	EN		體積
安多拉(エンドラ)	20000	320		LL
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	A	/	/	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空	5	95	2600	260
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱	HP	EN		體積
莎菈里昂(ゼラニオゼラニオ)	30000	280		LL
系列	空	陸	海	宇
固定	A	/	/	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空	5	160	3000	390
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱	HP	EN		體積
沙坦娜(サダラーン)	40000	390		LL
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	A	/	/	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空	6	130	3500	330
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱	HP	EN		體積
基奧古路頓(ゲイオスニグルード)	29000	260		L
系列	空	陸	海	宇
固定	A	A	A	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空陸	6	170	3100	400
SHILED防禦	特殊能力			
NIL	NIL			



精靈召喚

「光」與「闇」的精靈大戰

TEXT：TAILS ZERO

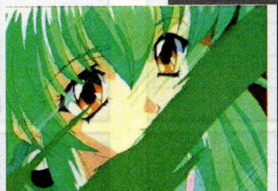


製造商：翔泳社　發售日：發售中
售價：5800日圓　容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK

MEM　PlayStation









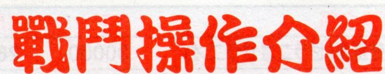


今天是「光之一族」皇后誕下一對孖生兄妹的喜慶日子，皇帝亦早已為他的子女起了名字，王子名為飛捷度（フイット），公主名為麗娜（レナ），與此同時，魔王沙剎（ザザン）感到這對兄妹將會成為「闇之一族」的一大威脅，於是便派出魔族進攻光之一族的王城，久攻之下王城漸告失守，皇帝及皇后決定與國家共存亡，並命令侍衛帶同王子及公主離開。

侍衛帶着飛捷度及麗娜走到城外時，不幸遇到怪物的突襲，雖然幾經辛苦終可逃脱，但麗娜卻不幸地被那怪物搶走了，這名侍衛唯有與王子避居於一處僻靜的村落，以父親的身份將飛捷度養育成人。







戰鬥操作介紹

「戰鬥寶珠」系統

《精靈召喚》這RPG的劇情是以AVG的型式去表現，戰鬥時則會變成戰略模擬遊戲，而系統的特別之處，是每回合各人的行動都會受3粒「戰鬥寶珠」所限制，移動、攻擊及特殊技分3個LEVEL，每作1個LEVEL的行動會減去1粒寶珠，只要寶珠未被扣盡，角色便可繼續行動。



ACTIVE 狀態

戰鬥時若主角離開5位精靈太遠的話，她們便會處於「ACTIVE狀態」而自己行動，若不想此情況發生，戰鬥時請多加留意主角與各精靈之間的距離。



行動選項

(A) 移動：分3段LEVEL，LEVEL越高移動範圍越大。
(B) 攻擊：分3段LEVEL，LEVEL越高攻擊力越大。
(C) 特殊技：角色LEVEL上升會增加特殊技的能力。
(D) 使用或裝備道具：這行動並不會扣去「戰鬥寶珠」的數目。
(E) 防禦：選擇防禦的角色，他的行動會自動完結。
(F) 守護：能保護精靈免受攻擊，更可增加守護對象的好感度。（主角專用）
(G) 撤退：撤離戰鬥版圖。（主角專用）

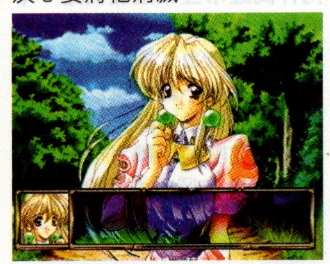


時間飛逝，「闇之一族」擊敗「光之一族」後統治世界已渡過15年寒暑，在飛捷度15歲生日前夕，他向義父訴說近日在睡夢中，經常夢見一名與他擁有相同眼睛的少女在求救，最近他更領悟到一些簡單的風魔法，他的義父見此亦明白飛捷度的「光之血脈」醒覺時刻已到，而因與魔物戰鬥時受到闇黑力量影響，他亦感到自己命不久已，因此決定向飛捷度說出「闇之一族」與「光之一族」戰爭的事，及飛捷度是「光之一族」王子的真相，並叫他到各地找尋「光、地、火、風、水」五大精靈，一起打倒魔王拯救世界，說完後飛捷度的義父便與世長辭了。



第 1 話 光之精靈

下葬了義父後，飛捷度準備開始討伐魔王之旅，突然一位自稱是光之精靈的少女出現在他面前，原來這精靈名叫佩露姆（プリム），是受到飛捷度的心靈召喚而來的，而她的母親正是「光之一族」皇帝的直屬精靈，若飛捷度想和她訂立契約的話，則先要到北方一處受魔族控制的村落，把魔物打倒以解放村民，藉此顯示他的實力才行。來到北方村落前，魔族的達施巴（ダンパ）突然出現，為救村民飛捷度及佩露姆決心要將牠消滅。



戰略指南

此戰的版圖十分簡單，敵人的實力亦不強，各位大可將此版當作練習關，熟習戰鬥系統的操作。BOSS的達施巴的實力較強，但只要派佩露姆連續使出兩次特殊技，便可輕鬆將牠打敗。



第 2 話 契約

打倒達施巴後，各村民亦回復正常，而佩露姆亦正式與飛捷度訂立精靈契約。在「CAMP」畫面玩者可為角色安裝道具及儲存遊戲進度。準備妥當便可選擇「開始」進入下一章故事。

飛捷度與佩露姆途經一處火山區，遇到火之精靈絲娜（シュラ），她說若精靈的主人（MASTER）死亡的話，精靈亦會隨之死去，所以與否和飛捷度訂立契約仍猶豫不決，此時魔族的達保施（ダポス）突然出現，而飛捷度與佩露姆亦立即上前作戰，絲娜看見飛捷度的決心後，決定承認他是自己的主人。





戰略指南

此戰場看像可分兩路進攻，但恐防離開2位精靈太遠而處於ACTIVE狀態，最好還是三人一起行動進攻，BOSS的達保施比第1話的達施巴守稍強，但只要集各人的特殊技連續攻擊便可將牠擊倒。



第 3 話 火與水

得到絲娜加入後，眾人繼續趕路，途經一個河畔時，身為火之精靈的絲娜看像有點不安，但口硬的她當然矢口否認，此時魔族的加古魯（ゴグル）突然出現，並捉着水之精靈馬姆（マーム）並加以虐待，憤怒的飛捷度等人立即準備上前殺敵救人。



戰略指南

第3戰的版圖比前兩場的較為複習，狹窄的地形對行軍頗為不便，最佳方法是在較為空曠的地方先把嘍囉們幹掉，才再向首腦處前進。而馬姆離我軍實在太遠，再加上加古魯就在她身旁，無論如何她也會被擊倒的，不過殺敗加古魯後下關她便會加入我方，所以不用太過費心。

第 4 話 善良的人

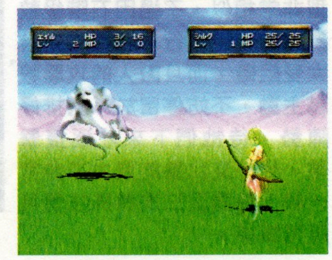
救出馬姆後她二話不說便和飛捷度訂立契約了，可能是水火不容的關係，馬姆和絲娜一碰頭便吵過不停，但仍可看出她們兩人其實是很要好的。眾人來到一處大草原，遇到一陣奇怪的風，佩露姆說其實是風之精靈絲露哥（シルク）引起的，因她性格內向所以並不喜歡於人面前出現，就在眾精靈不斷開解絲露哥的時候，魔族的達莫斯（ダモス）突然出現並施以突擊。





戰略指南

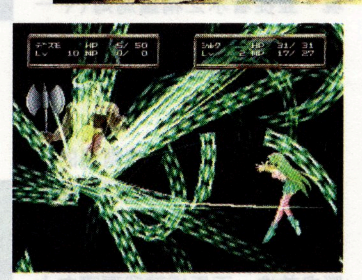
這版的地形較為空曠，要防止眾精靈離飛捷度太遠而出現ACTIVE狀態，嘍囉的數目不多，而且我方增加了兩名精靈的協助，加上馬姆擁有回復系的特殊技，令此版的難易度大為降低，大可在這版內儲蓄經驗值提高等級好了。



第5話 五大精靈

打敗達莫斯後，絲露哥因覺得飛捷度為人像一陣溫暖的風，而決定加入我方共同進退。及後眾人來到一處岩石場所，佩露姆說經過此地便會到達當年魔族襲擊「光之一族」的王城，但可惜集眾精靈之力亦找不到飛捷度妹妹的跡影，突然佩露姆等人感應到地之精靈查雅（ガイア）在此附近，原來她正與魔族成員迪士魔（デスモ）在戰鬥着，眾人見狀立即上前加以援手。





戰略指南

此戰是第一場有地型高低差的版圖，前進時相當不便，直接攻擊系的人物要先行，間接攻擊系的則在後方支援，否則攻擊敵人時將會非常不便，迪士魔的攻擊力及防禦力亦頗強，眾人來到牠附近時，最好能立即使出特殊技盡快將之擊破，以減少被牠反擊的可能。

第7話 妖精之森

打倒艾比魯後，牠並不打算將麗娜的下落告知飛捷度，更想藉自爆與眾人同歸於盡，幸好有查雅的魔法護牆保護，各人才不致受傷。就在繼續找尋麗娜的途中，

經過一處名為「妖精之森」的地方，眾人亦於此處的溫泉沐浴休息一番，這時魔族的巴艾巴（バエバ）突然出現，並不斷地虐待一隻怪鳥精靈，眾人於心不忍，於是立即上前加以阻止。







戰略指南

這場戰鬥的版圖可算是最難前進的一版，狹窄的地型使同伴間經常互相阻礙去路，幸好敵人排陣頗為鬆散，令戰鬥不致於太吃力，擺放同伴位置時只要留心一點便可以了，唯一費力的只是那難走的行軍過程，巴艾巴的攻擊力不弱，進攻前要多加留意各同伴HP值的多寡。

第6話 因緣

戰勝迪士魔後，馬姆立即為查雅治療傷勢，查雅對飛捷度擁有能統率四隻精靈的精神力佩服不已，並願意同行一起討伐魔王。越過山路後，飛捷度終於回到王城附近的村落，但此處已被魔族破壞到變成廢墟，突然魔族艾比魯（エビル）又再出現，對手更是當年擄走麗娜及弄傷飛捷度養父的兇手，而飛捷度當然不會放過這次難得的復仇機會。

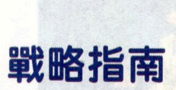




戰略指南

此版的戰場與上一仗的外型非常相似，不過因石階級較為闊的關係，行軍時亦不致於太受阻礙，而且敵人的攻擊較為主動，不妨停留於一處排好陣勢，待牠們下來才逐隻擊破，另外艾比魯的實力亦非常一般，施兩至三次特殊技便可將牠滅掉。





第8話 魔王

擊敗巴艾巴後終能救回那隻可憐的怪鳥，原來這怪鳥名叫美鳥（ミュウ），是一隻新品種的精靈，眾精靈為防牠再受魔族的欺負，於是亦將本身的屬性加護在牠身上。旅程途中，飛捷度越來越擔心妹妹麗娜的安危，眾精靈亦理解他的感受，並不時加以鼓勵，這時一對孖生魔族拿奧（ラォウ）及奧古（ウォク）出現於眾人面前，並揚言要殺盡全部精靈。





戰略指南

此版圖與上一個戰場剛好相反，廣闊的平原令行軍十分順暢，要留意的只是BOSS的拿奧及奧古，應集中兵力先將其中一名首領幹掉，才再對付另外一個，以防止兩人同時向我方攻擊，再以馬姆的回復特殊技配合下，要過此版應該不難。



第9話　兄妹再會

擊倒拿奧及奧古後，她們回復了人類的樣貌，原來她們亦是受到魔王的力量影響而變成魔族的。其後眾人來到一處聖魔兩極力量交織的地方，飛捷度認得此處正是夢境中經常出現之地，這時突然有一魔族女子出現，但飛捷度卻發現她與夢境內的妹妹麗娜異常相似。



戰略指南

這版敵人的數目相當多，但牠們的排陣相當密集，各精靈不妨使出LEVEL2或以上的的特殊技將牠們一併消滅，而麗娜的防守力不太高，在眾人的特殊技圍攻下，不消兩回合便可將她打敗。



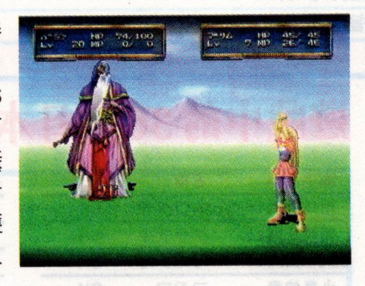
第10話　醒覺

將受魔族控制的麗娜打敗後，她終於解除魔咒回復本性與哥哥飛捷度相認了，而且因麗娜的光之力量所影響，令飛捷度的召喚精靈能力大大增強。正當眾人準備繼續冒險之旅的時候，突然又再受到魔族的突擊，魔族大法師巴拉(バラン)更指罵麗娜是叛徒，並要消滅飛捷度等人以洩心頭之憤，眾精靈亦即時預備還擊抗敵。



戰略指南

此戰的平原版圖無甚特別，要留意的只是那些攻守力亦不弱的紅色火龍，而BOSS的巴拉只要在眾人圍攻下便可把他收拾了。這一話因為已接近故事尾聲關係，提示各玩者要開始為喜歡的女角多作守護指令，以增加好感度進入GOOD ENDING。



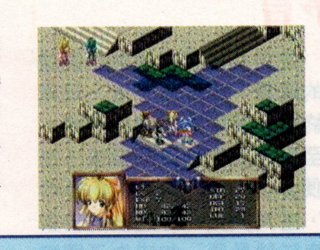
第11話　絆

將大法師巴拉打倒後，飛捷路等人繼續朝着魔王城方向進發，除着眾人對邪惡氣息的感覺越來越強，亦知道距離大魔王的位置已不遠了。各人現在的士氣非常高昂，決心要消滅大魔王沙剎恢復世界的和平。這時魔族的刺客又再出現，率領牠們的將領名字叫基多斯「ゲドス」。



戰略指南

這戰場屬於廣闊式的類型，最佳的戰法是排好陣式待敵軍前來逐隻擊破，BOSS的基多斯HP值達110，但以現時各人的水準，連續施出特殊技已足以應付。



第12話 結束

最後之戰前夕，佩露姆説出其實在飛捷路和他的義父逃亡時已和他有一臉之緣的事，緣的事，而飛捷路亦向各同伴説出對她們的感覺，這時魔族的副官基露古(ゲルグ)，正率領大軍準備發動攻擊。





戰略指南

此戰一開始敵人已密集在不遠處，各人可施出Level 2的特殊技將牠們一併消滅，但切記要保留約一半的MP，用來招呼BOSS的副官基露古。



第13話 最終決戰

擊敗基露古後，終於在魔王城內遇上沙剎，聽完牠一番什麼要消滅「光」和「暗」，將世界化為「無」的謬論後，最後之戰正式展開。



戰略指南

最後一戰敵人的數目當然是最多的一版，幸好牠們會十分有秩序地向下前進，排好陣勢逐隻擊倒便可以了，由於是最後一版，所有道具亦可盡情使用，擊敗沙剎的戰法依然是圍攻使出特殊技便可。

打倒沙剎後，世界終於回復和平，但飛捷路和麗娜仍要到各地對付魔族的殘黨，以及回到故居的村落參拜養父，最後眾人唯有抱着依依不捨的心情告別了。

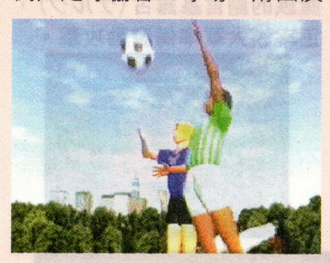
在STAFF畫面過後，對飛捷路擁有最高好感度的精靈，便會正式向他表白心意。

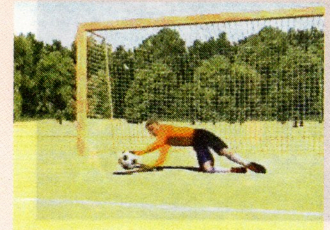


成為日本代表隊監督監

序言

主角是前日本國家代表球隊的成員，退役數年後，日本始終不能奪取國際賽的錦標。直至日本隊的領隊辭職後，主角便成為了日本隊的最後希望，主角與另一位退役的日本代表隊球員便一起成為了國家代表隊的候選領隊，成為國家代表當然是領導國家隊，而不是球會。當中可以加強設備，例如足球協會、球場、財團及訓練中心，配備裝備給球員及自己，可以找尋到的日本球星共有36個，遊戲目的是為國家奪取世界杯，遊戲期間為30年，當中除了有RPG成份之外，還有一定的育成成份。加上跟據經驗、能力及名氣，除了當日本隊領隊之外，還可以到世界各地成為當地的領隊，而每個國家亦可發掘新球員、學習新技術和買取新寶物，加強了遊戲的活動性，令遊戲有多姿多彩的變化。







TEXT BY 酒井明樹

RPG　MEM　製造商：SEGA & ENIX　售價：6800日元
發售日：發售中　容量：CD-ROM
SEGA SATURN



基本操作方法

按扭	功能
L 按扭	按一次簡單地圖顯示，按兩次顯示可以移動地方，按三次便取消。
R 按扭	顯示國家、年、月及週數。
Y 和 Z 按扭	沒有作用。
X 按扭	飛越一星期時間。
A 按扭	領隊指令顯示，包括寶物、情報、連係、時間表及 OPTION 。
B 按扭	取消或返回之前的指令。
C 按扭	決定及實行事項或會話。
十字按扭	移動或選擇事項
START	比賽中指令顯示，刪除新聞報導畫面
A+B+C+START 按扭	RESET



契約和遊戲結束

每兩年便會重新契約一次，如果中途被解雇，領隊的名聲度會急速下降，而且向主角提出簽約的國家亦會越來越少，當沒有國家與主角簽約時遊戲便會結速。

國家與主角更新契約條件包括：

「契約金」每年監督所得到的薪金。
「評價條件」完成不到條件便會受到解雇。
「成績」年份中的比賽勝利數目。
「技術」年份中的技術上昇程度。
「試合」年份中的比賽數目。
「指導」年份中的選手平均經驗值的上昇程度。
「人氣」年份中的國家對足球的受歡迎（人氣）上昇程度。
「特別」國家所要求主角達成的條件



遊戲中的36名日本現任職業球員表

漢字名稱	名稱	位置
川口能活	カワグチ	GK
楢崎正剛	ナラザキ	GK
岡中勇人	オカナカ	GK
小島伸幸	コジマ	GK
中村忠	ナカムラ	DF
名良橋晃	ナラハシ	DF
柳本啟成	ヤナギモト	DF
鈴木秀人	スズキ	DF
相馬直樹	ソウマ	DF
中西永輔	ナカニシ	DF
齊藤俊秀	サイトウ	DF
小村德男	オムラ	DF
井原正巳	イハラ	DF
秋田豐	アキタ	DF
山口素弘	ヤマグチ	MF
本田泰人	ホンダ	MF
增田忠俊	マスダ	MF
森島寛晃	モリシマ	MF
平野孝	ヒラノ	MF
服部年宏	ハツドリ	MF
名波浩	ナナミ	MF
中村俊輔	ナカムラ	MF
中田英壽	ナカタ	MF
下平隆宏	シモダイラ	MF
北澤豪	キタザワ	MF
小野伸二	オノ	MF
伊東輝悦	イトウ	MF
三浦知良	ミウラ	FW
柳沢敦	ヤナギサワ	FW
呂比須ワグナー	ロペス	FW
西澤明訓	ニシザワ	FW
中山雅史	ナカヤマ	FW
高木琢也	タカギ	FW
城彰二	ジョウ	FW
岡野雅行	オカノ ◆	FW

足球協會 (FOOTBALL ASSOCIATION)

早期的足球協會只有一位接待員及一位球探，主要負責聯絡及探索工作。

1,接待員：可以替主角聯絡及交涉包括安排球賽及獎金，擴充足球協會、財團、球場及訓練中心令設施的等級提升，當有重要比賽而設施的等級高亦可以參加競投成為主辦國家。





2,球探：有四段選擇，分另有一至四個星期，而費用便視乎技術的LV而定。

球場 (STADIUM)

比賽當日必須要去的地方，提升至一定的數目便可到足球協會與會長相討增建或擴充球場的等級，球場的等級越高可入場的觀眾便越多。

大會結果：可以見到世界各地的大會結果。

排名(RANKING)：可以見到世界各個國家的排名。

試合開始：比當日來到球場與職員談話便會出現這個指令。







財團 (WINTHROW FOUNDATION)

財團是用作投資的地方，投資能令國家的足球能力提升，提升至一定的數目便可到足球協會提升財團的等級，令設施的等級提升，之後便可以開始投資競選成為各個大賽的主辦國家。

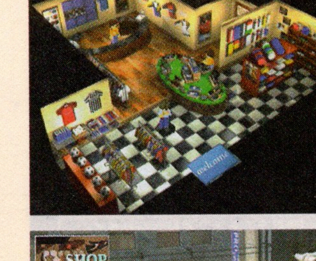
技術投資：令國家的足球技術度提升，提升至一定的數目便可到足球協會與會長相討增建或擴充足球協會或訓練中心的等級。技術的初期等級只能投資於「寄付活動」。



人氣投資：令國家足球的受歡迎程度提升，提升至一定的數目便可到足球協會與會長相討增建或擴充球場或財團的等級級。而人氣投資的初期等級只能投資於「足球指導」。

體育用品店 (SPORT SHOP)

使用體育用品可以使球員的技術及領隊的能力提升，國家的足球技術越高，體育用品店的道具便會越多。道具除了買，還可以賣的。





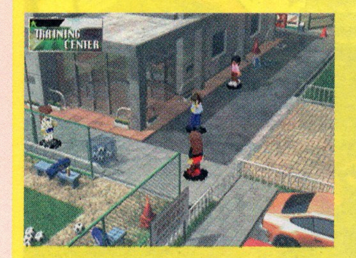
道具的基本種類及效果

道具	種類	效果
西裝 -SUIT（スーツ）	監督	交涉能力上升
書類 -TEXT（テキスト）	監督	運營能力上升
裝飾物 -ACCESSORY（アクセサリ）	監督	指導能力上升
製服 -UNITFORM（ユニフォーム）	選手	射球、控球及欄截能力上升
球鞋 -SHOE（シユーズ）	選手	射球、傳球及控球能力上升
龍門手套 -GLOVE（グローブ）	選手	防守及判斷能力上升
裝飾物 -ACCESSORY（アクセサリ）	選手	全部能力上升
體力回復 -STAMINA（スタミナ回復）	選手	可令一位隊員的體力回復
損傷回傷 -（ケガ回復）	選手	可令受傷的隊員及早回復
特別效果	?	不定



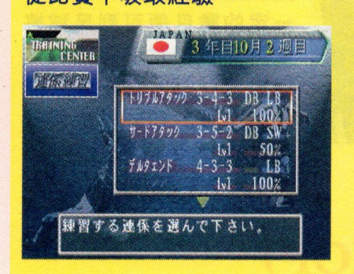
訓練中心（TRAINING CENTER）

訓練中心是訓練隊員的地方，提升至一定的數目便可到足球協會令訓練中心的等級提升，等級越高可以訓練球員的項目亦會隨着增加。初期的訓練中心，除了世間話，共有四個指令。





1,連係練習：分別在六個陣式中都有一個基本的連係術，選擇這個指令除了可以練習這六個連係術之外，而且還可以練習自已所登錄的連係，而練習是只可以提升熟練程度，至於等級方面便要從比賽中吸取經驗。



2,個人技練習：球員可以得到領隊所懂得的個人技術，主角所懂得的個人技術視乎本身的LV而定。



3,代表變更：將後備的球員換入成為正選的國家代表球員，最多為18名球員。



4,情報：監督（領隊）、選手、國、一覽及相手（對手）情報。



5,道具（アイテム）：道具的確認、裝備及使用。



6,作戰立案：這是一個效為復雜的指令，主要分開係統SYSTEM（システム）、隊員MEMBER（メンバー）、連係及試合指示四大個指令，每個指令選擇後再分選項。



作戰立案



SYSTEM：總共有六個SYSTEM，3-4-3、3-5-2、4-3-3、4-4-2、4-5-1、5-4-1。選擇了SYSTEM後便可選擇DEFENCE TYPE（DFタイプ）共有三浮項指令，別分是平排雙中堅LINE（ライン）、自由人LIBERO（リベロ）、清道夫SWEEPER（スイーパー）。

MEMBER：換入後備球員及換出正選球員的指令。

連系：選擇指令便會出現六個指令，「登錄」把作成的連係技登錄後使用，最多可以登錄三個，「個人技指示」只能在比賽當日的比賽會議中使用，可以使用已擁有的個入技術配合連系使用，令連係技事半功倍。

試合指示：分為戰術、GAME MAKER（ゲームメーカー）及MARK對方球員（マーク選手），戰術指令再分為NORMAL（ノーマル）、攻擊重視及守備重視。MARK對方球員的指令只會在比賽前的會議出現。





製造連係

1，首先選擇在那個SYSTEM和DEFENCE TYPE使用連係。

2，選擇要參加連係的選手，可以選擇2-5人，如果選擇參加連係的成員低於五人，只要按A按扭便可。

3,擺放參加連係選手的位置。

4,設定開始連係的位置。

5,連係的回合數最多為五個，可以選擇直接控球、傳球及射球，按L按扭是選擇之前的回合數，按R按扭是選擇之後的回合。

6,完成後便可替這個剛完成的連係命名。



省略用語一覽表

AGE	年齡	SP	速度	BC	欄截能力
PO	位置	SH	射球能力	SV	防守能力
LV	等級	PS	傳球能力	JD	判斷能力
ST	體力	DB	控球能力		

MEMBER

NAME	AGE	PO	LV	SP	SH	PS	DB
サカキ	31	GK	11	91	75	66	80
チャン	25	DF	20	110	110	140	130
ナカニシ	26	DF	13	112	70	86	116
イハラ	32	DF	12	104	94	110	110
ナラハシ	28	DF	12	106	100	98	120
ミホノ	26	DF	9	97	92	97	108
モリシマ	28	MF	13	106	106	93	119
キタザワ	31	MF	12	110	94	98	110
キタマ	28	MF	12	94	90	98	104
ヒラノ	24	MF	11	92	96	102	117
ヒロナカ	28	MF	11	103	82	61	103



日本隊的三年攻略



在第一年的是沒有條件限制的，但是如果人氣度不夠高，到達第二年的條件限制便是要提升國家的人氣度。人氣度對隊員及領隊的經驗很有影響，因為入場的觀眾越多，所能提升的經驗值便會越高。下一步便是提升技術，提升到一定的技術便可擴充財團及訓練中心，那樣便可以進一步尋找及訓練球員。進入第三年便可以將足球協會或財團提升等級，將技術或人氣提升至大約335左右便可提升其一。至於對手方面是韓國和美國。

過了兩年之後便可更新契約，如果和日本解除契約的話，除了日本之外便只可選擇摩洛哥或澳洲，但是以現在的階段還要到一些比日本還要差的地方從頭開始，這只是一個花時間的做法。





自己的家

主角有一位兒子，經過七年的時間，到達第七年的一月一日，兒子便徵詢主角他究竟當什麼位置較佳，看來兒子將來也會成為國家隊的成員。





不要讓時間流走，緊記六月四週的大日子

簡易地圖上有兩間橙色頂的屋，其中一間是以前一位著名領隊的家，而在每年的六月四週他都會告訴主角一種新的技巧，但是如果錯過了日子，那便要等到下一年他才會再次教導主角特別的技巧。



探索及說服「名選手」

日本國家內共有兩名「名選手」，在體育用品店內的一位是卓號「黑豹」的前鋒球員蘇華支(ソウォス)，只要在開始時去到體育用品店內說服他便可，別無其他條件。與另一位是卓號萬里長城(GREAT WALL)的張(チャン)，他是一位後衛球員，在訓練中心內便可找到他，但是主角的經驗卻需要到達等級六後才可說服他加入我們。



下期再續

怎樣才可取得她的芳心呢？

凝望騎士



人物總集介紹（第四回）

尼滋里・洛比卡娜（レズリー・ロピカーナ）

「CV：岩男潤子」
生日：9月10日
年齡：15歲（初見面時）
血型：B
住所：芬尼路
職業：學生
備註：×
性格：率真粗魯
興趣：繪畫
喜歡的地方：畫廊
將來夢想：與雙親一起生活
理想的男性：能理解自己的人
喜歡的生日禮物——
有錢人或以上：版畫集（版画集）
小有錢人：畫具一套（画材一式）
庶民的：美術公仔（アンティーク人形）

遇見方法——

必要能力值：除「禮儀、信仰及馬術」需要有5；
另要實行禮儀、信仰及馬術其中一個指令。
期間：26年4月16日-9月27日／27年4月1日-9月26日

約會反應表——

地點：時裝店（ブティック）

約會地方好感度：○

問題：可否讓我買兩、三件（気晴らしい2、3着買ってくかな…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
請慢用（どうぞごゆっくり）	B	B	B
快些吧（さっさとしてくれ）	D	D	D
經常有錢呢（よくそんな金があるな）	C	C	C

問題：這只是令衣服有增無減（何だかんだで洋服って増える一方な…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
讓給我吧（自分に譲ってくれ）	E	E	E
掉了不好嗎（捨てればいいだろ）	C	C	C
讓出去給別人（寄付でもすれば？）	D	D	D

地點：貴金屬店（貴金属店）

約會地方好感度：◎

問題：飾物還是由喜歡的人…（アクセサリーってのは好きな方だか…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
就這樣也十分美麗（そのままで充分きれいなのに）	D	D	D
寶石也是一種身份像徵（宝石は一種のステイタスだから）	C	C	C
送給小孩就太浪費（ガキが、ぜいたくしやがって）	B	B	B

問題：你來看看哪個襯我？（アンタから見て、あたしに何が似合…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
鑽石吊飾（ダイヤのペンダント）	D	D	D
藍寶石飾針（サファィアのブローチ）	B	B	A
紅寶石介指（ルビーの指輪）	C	C	C

地點：餐廳（レストラン）

約會地方好感度：○

問題：是這樣的味道，五歲時…（こんな味だったかな…？ハハ…五歳…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
極度好的味道（至高という言葉に値する味だ）	B	B	B
始終都是家中的好（自分は家庭の味の方が好きだ）	D	D	D
正一是垃圾…快叫廚師出來（まさに生ゴミ…シェフを呼べ！）	E	E	E

問題：剩下的母親會硬著要我吃…（でも、残すと母さんが無理矢理食べ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
我也不喜歡紅蘿蔔（自分も人参は嫌いだな）	C	C	B
偏食不太好（好き嫌いは良くないよ）	D	D	D
真嚴格的親人（きびしい親御さんだね）	C	C	C

地點：酒吧（酒場）

約會地方好感度：×

地點：舞廳（ダンスホール）

約會地方好感度：△

問題：「成功時」你意外地跳得很好（ふうん…ちょっと意外だった…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
你不是也跳得很好嗎（君も上手だったじゃないか）	D	D	D
我對於跳舞有自信（ダンスには自信があるんだ）	A	A	A
你踏到我好幾次（何度も足を踏みやがって！）	E	E	D

問題：「失敗時」終於安心，原來你也…（ちょっと安心したよアンタも…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
對不起（申し訳ない……）	B	B	B
我也不擅長跳舞（こういうのは苦手だ）	A	A	A
你才跳得差（お前がヘボだからだ）	F	F	D

地點：多利滋泉（トレンツの泉）

約會地方好感度：○

問題：但投去後又好像有些…（ま、でもシャレで入れてみるのも悪…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
想祈求甚麼（何をお願いするつもり？）	C	C	A
隨便祈求也有意味（シャレで願っても意味はない）	C	C	C
將硬幣施捨給我（そのコインを恵んでくれ…）	E	E	E

問題：說開上次求的還未實現（そういえばこの前の願いはまだ叶っ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
想著實現的話便會實現（叶うと思えば叶うものだ）	C	C	C
可能自是你不發覺（気づいていないだけかも）	E	E	E
來得太多才會不好運（日頃の行いが悪いからだ）	E	E	E

地點：審判的口（審判の口）

約會地方好感度：◎

問題：說謊的話會受審判，而口會…（嘘つきに審判を下す口か…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
我也有同感（それは同感）	A	A	A
我絕對不信（こんなふざけた顔なのに？）	E	E	E
尼哥天多是誰（リゴディット……って誰？）	D	D	D
大聲嚇她（大声を出しておどかす）	D	D	D
這她是否喜歡我（「僕は好き？」とたずねる）	D	D	C
一起放手入去（自分も一緒に手を入れる）	C	C	C

地點：FLOWER GARDEN（フラワーガーデン）4-5月間

約會地方好感度：○

問題：我雖不十分喜歡花，但這花…（花を愛でる柄じゃないけど…この花…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
真的十分美麗（本当にきれいだね）	B	B	B
那又怎樣（それはどうかな？）	C	C	C
我不喜歡植物（植物は嫌いなんだ）	A	A	A

問題：這樣被花圍著便回想起小時（こうして花に囲まれてると子供の頃…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
送她花束（首飾りを作る）	C	C	C
做首飾給她（花束にして贈る）	C	C	A
吹草笛（草笛を鳴らす）	B	B	B

地點：FLOWER GARDEN（フラワーガーデン）9-10月間

約會地方好感度：○

問題：說開知否牡丹的花語？（そういやあダリアの花言葉を知ってる…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
好像是「移情別戀」（「移り気」だったはず）	D	D	D
沒可能知道（……知るわけもない）	B	B	B
你是否知道（お前は知ってるのか？）	C	C	C

問題：雖不太好可否讓我做個掃描（ちょっと悪い暫くスケッチさせてく…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
在花叢中做個POSE（花の間でポースをとる）	E	E	B
暫且做個午睡（とりあえず昼寝する）	C	C	C
太後悔將花破壞（悔しいので花を荒らす）	E	E	E

地點：茶室（喫茶店）

約會地方好感度：○

問題：在賺職的地方成為客人好像有些…（バイト先に客としてくると何だか落…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
拔蘭地（ブレンド）	B	B	B
馬爾（マニュ）	D	D	D
由你點（おまかせ）	C	C	C

問題：我也是同那些侍應生一樣是 ...（自分が、あのウェイトレス達と同じ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
為何要做賺職（何故バイトを？）	C	C	C
與你十分合襯（似合ってるよ）	D	D	D
這也是工作（それが仕事だよ）	B	B	B

地點：林陰大道（並木道）3-5月

約會地方好感度：◎

問題：畫畫時還是春天比較柔…（でも絵を描くときは春の柔らかさよ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有這回事（そういうものなんだ）	C	C	C
是否因不喜歡春天（春は嫌いなのかな？）	C	C	C
令人心寒的人（心が寒そうなヤツだ ）	D	D	D

地點：林陰大道（並木道）6-8月

約會地方好感度：◎

問題：好像聽到甚麼（あん…？何か聞こえるな？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
去救牠吧（降ろしてあげよう）	C	C	B
如果救牠的話（降ろしてあげたら）	E	E	E
放著牠不理（放っておこに限る）	C	C	C

地點：林陰大道（並木道）9-11月

約會地方好感度：◎

問題：小時經常將落葉拾起後…（小さい頃よく落ち葉を拾っては引き…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
你也有做（自分もやった）	B	B	B
為了甚麼（何の為に？）	D	D	D
無聊（くだらない…）	C	C	C

問題：這個季節最適合這樣走（こういう道を歩くのには良い季節だ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
特別是情侶（特に恋人同士にはね）	D	D	C
好像畫（絵画の中みたいだね）	C	C	C
日落時特別美麗（夕暮れは特に良いね）	B	B	B

地點：林陰大道（並木道）12-2月

約會地方好感度：◎

問題：這處的景色將他變為畫…（ここら辺りも絵になる風景になって…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
摟著她的肩（肩を抱く）	E	E	A
拖著她的手（手をつなぐ）	D	D	B
踏她的腳（足踏みをする ）	D	D	D

問題：風景畫還是冬天較好（風景画は冬がいいんだ ま、あたし…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
何為冬天較好？（何故、冬が良いの？）	C	C	C
作為畫有些寂莫（絵としては寂しいよ）	C	C	C
是心中覺得寂莫的証據（寂しい心の証だよ）	E	E	D

地點：畫廊（画廊）

約會地方好感度：○

問題：但對於你來説可能不喜歡（あ、でも…アンタにとっちゃ退屈か…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
我喜歡畫（いや、絵は好きだから）	A	A	A
可能如你所説的（おっしゃる通りで…）	C	C	C
只是裸體的便可（ヌードばかりなら可）	E	E	E

問題：我喜歡畫，無論是畫，就算是看…（絵が好きだからね 描くのも、見る…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
開始畫畫的時候是（絵を描き始めたのは？）	C	C	C
是否想畫畫？（絵描きになりたいの？）	C	C	C
是否有甚麼靈感？（何か、きっかけが？）	C	C	C

地點：劇院（シアター）

約會地方好感度：○

上映劇：灰譜騎士（ジョーダンナイト）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有趣（面白かったね）	E	E	E
一般（なかなかだったね）	D	D	D
冇趣（面白くなかったね）	C	C	C

上映劇：羅塞塔（ロゼッタ）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有趣（面白かったね）	A	A	A
一般（なかなかだったね）	C	C	C
冇趣（面白くなかったね ）	C	C	C

上映劇：羅密歐與茱麗葉（ロメオとジャリエッタ）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有趣（面白かったね）	C	C	C
一般（なかなかだったね）	C	C	C
冇趣（面白くなかったね ）	C	C	C

地點：運動今園（運動公園）4-12月

約會地方好感度：○

問題：有否自信？（そういや自信あるのかい？）

成功的話

回答	普通	喜歡	十分喜歡
絕對有（ばっちり）	A	A	A
一般（まあまあ）	B	B	B
可能會死（だめかも ）	C	C	C

失敗的話

回答	普通	喜歡	十分喜歡
絕對有（ばっちり）	E	E	E
一般（まあまあ）	D	D	D
可能會死（だめかも）	C	C	C

地點：鬥技場（競技場）1-3月

約會地方好感度：○

問題：賭賭離會勝出（なあ…どいつが勝つか金でも賭けな…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
我也想（望ところだ）	A	A	A
不喜歡這樣做（嫌なこった）	C	C	C
沒有錢（金が無い……）	E	E	E

地點：馬戲團（サーカス）

約會地方好感度：○

問題：馬戲團只是小孩才開心（サーカスは面白い空間だな子供だけ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
我也喜歡（自分は大好きだ）	B	B	B
只是諞小孩（いや子供だましだ）	D	D	D
不如一起入團（一緒に入団しよう）	B	B	B

地點：散步區（遊歩道）

約會地方好感度：○

問題：可是這處有很多情侶（しっかし…この辺りはアベックが多…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
也包括我們（僕ら二人も含めてね）	D	D	C
如果與女友來便好了（彼女と来れば良かった）	E	E	E
擲石仔吧（石でも投げてやろう）	D	D	D

問題：果然真的沒魚（さすがに魚はいないかな…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
指向有魚的地方（魚のいる場所を指差す）	C	C	C
溫柔地摟著她的肩（そっと彼女の肩を抱く）	E	E	B
推她落運河（本気で運河に突き落とす）	F	F	F

地點：RED GATE（レッドゲート）

約會地方好感度：△

問題：雙親沒事吧（…父さんと母さん大丈夫かな…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
為何？（それはどうして？）	C	C	C
絕對沒事的（きっと大丈夫だよ）	C	C	C
可能已死去（今頃死体になってるな ）	F	F	F

問題：可以聽嗎，從你的…（聞いていいかな…アンタから見て…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
應該會輸（かなりの確率で負ける）	D	D	D
反正我也在（無論、自分がいるから…）	D	D	B
賭他是勝是負（勝つか負けるか賭けよう）	D	D	D

地點：遊覽船（ゴンドラ）5-10月

約會地方好感度：△

問題：我不能坐遊覽船（あたし、こういうのってダメなんだ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
那麼回去吧（そうだね、帰ろう）	C	C	C
任性的女孩（わかままな女だ）	D	D	D
去坐吧（ねえ…乗ろうよ）	E	E	E

地點：牧場（牧場）4-11月

約會地方好感度：○

問題：如果可以與雙親住在這樣的地方便好了（こんな所で家族一緒に暮らせたらい…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
一定會實現（きっと実現するよ）	B	B	B
每日也過著艱辛的日子（厳しい日々もあるよ）	C	C	C
你是否發夢（夢見てるんじゃない）	D	D	D

問題：雖不是驕傲但我…（自慢するわけじゃないけどあたし乗…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
在何處學的？（どこで習ったの？）	B	B	B
想騎給我看（今度見せて欲しい）	C	C	C
這是驕傲的地方（それは自慢だ ）	D	D	D

地點：森林區（森林区）

約會地方好感度：△

問題：雖然適合畫畫但這樣的氣氛…（絵にするには最適だけどどうも薄気…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
沒事，有我在你身旁（大丈夫、そばにいるから）	C	C	C
是埋死人的好地方（死体を埋めるには適地だね）	D	D	D
就算叫也沒用的 ... 嘻嘻嘻（騒いでも無駄だ…ククク）	E	E	E

問題：這處亂走的話會迷…（こんな所だとドジ踏んだら最後迷っ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有我在便沒事（自分がいるから大丈夫）	D	D	C
用左手著牆來走（左手で壁を触って歩くんだ）	D	D	D
與你一起遇難也好（君とならば遭難してもいい）	E	E	B

地點：高原（高原）4-9月

約會地方好感度：○

問題：一於在此畫掃描（さてスケッチでもするかな…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
隨便你（どうぞご自由に……）	B	B	B

可否也給我一張紙（紙を一枚分けてくれ）	A	A	A
這是甚麼態度？（その態度はなんだ？）	E	E	E

問題：你在做甚麼？（ところでアンタ何やってるんだ？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
不如一起躺在草地上（一緒に寝転ばないか？）	B	B	B
觀察高山植物囉（高山植物の観察だよ）	C	C	C
做爬地前進練習（ほふく前進の練習さ）	D	D	D

地點：神殿遺跡（神殿跡）

約會地方好感度：◎

問題：果然是建築美學，看這麼久也不覺得夠…（まさに建築美だな…見ていて飽きが…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
果然是歷史留下來的名作（さすが建築史に残る名作だよね）	B	B	B
有危險不如回去（危ないから、もう戻ろうか）	D	D	D
向軍部下令將它拆去（軍部に申して取り壊して貰おう）	E	E	E

問題：你知否有關此遺跡？（あんたこういう遺跡とかって詳しい…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
用考古學的方式說明（考古学的に説明する）	A	A	A
用又有趣又古怪的方式說明（面白おかしく説明する）	D	D	D
請求對方說明（相手に説明を求める）	B	B	B

地點：銀月之塔（銀月の塔）

約會地方好感度：◎

問題：依然是十分美的景色呢（相変わらず、いい眺めだ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
多魯蕃是一個美麗的地方（ドルファンって美しい街だね）	B	B	B
只不過是一個小城市（まるでミニチュアの街だね）	C	C	C
你不怕高嗎？（高い場所って怖くない？）	D	D	D

問題：看！美麗的街呢（見なよ…美しい街だな）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
那只是生活的燈火（あの灯かりは生活の灯だから）	D	D	D
好像寶石箱呢（まるで宝石箱のようだね）	D	D	D
還是你較美麗（君の方が、きれいだよ）	B	B	B

地點：墳場（地下墓所）

約會地方好感度：◎

問題：可惜，依然是不能進入（残念だな…相変わらず中に入れない…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有興趣（それは興味を引くね）	C	C	C
要找景到處也有（模写がどこかにあるだろ）	D	D	D
會出現喪屍（ゾンビが出そうだね）	E	E	E

問題：文化部好像不想將這處公開給人…（国の文化部はここを一般公開する気…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
只是看也沒法的（見ても仕方ないだろ）	C	C	C
下次去看看（今度掛け合ってみるよ）	A	A	A
不如強行突破（なら強行突破しよう）	C	C	C

地點：燈塔（灯台）

約會地方好感度：○

問題：與運河邊不同，沒有沒有情侶。（運河沿いと違ってここはアベックが…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
這處也有一對（ほら、ここに1組いるよ）	D	D	B
不是很寂莫嗎（さびしいじゃないか…）	D	D	D
沒人可以一起擲石（石を投げる相手がいない）	C	C	C

問題：不知為何好像我般的小孩…（どうしてあたしみたいなヒネたガキ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
很難的問題（難しい質問だね）	C	C	C
很開心（楽しいからだよ）	C	C	D
因為喜歡（好きだからね）	C	C	A

地點：公眾墳場（共同墓地）

約會地方好感度：△

問題：不知哪個白痴發動戰事的（どこの馬鹿か知らないが戦争なんか…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
戰爭快些完便好了（早く戦争が終わるといいね……）	C	C	C
戰爭完的話便沒有工做（戦争が終わると仕事がなくなる）	E	E	E
死很多人呢（人なんかバンバン死ぬだろうね）	E	E	E

問題：你是否常常來？（よくここへは来るのかい？アンタ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
只是走來參拜戰友（戦友の墓参り程度に）	C	C	C
下場戰後永遠住在此地（次の戦争後永住する）	D	D	D
很清楚我呢（よくわかってるね）	E	E	E

地點：海岸砲台群（ズィーガー砲群）

約會地方好感度：○

問題：海上就很和平；相對陸地則有戰事。（海側は平和だな…陸では戦争やって…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
拜海軍所賜（海軍のお陰だね）	C	C	C
因為有此砲台（この砲台があるしね）	C	C	C
將來可能有海底人攻上來（でもいつか海底人が）	E	E	E

問題：你為何會做傭兵？（なあ…アンタは何で傭兵なんかやっ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
為了守護某人（誰かを守るため）	C	C	D
為了自己（自分向きだから）	C	C	C
為了賺大錢（大金を稼ぐため）	E	E	E

地點：碼頭（波止場）

約會地方好感度：○

問題：我一生也沒緣到外國（外国か…あたしには一生縁がないな）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
如坐船的話可立刻去（船に乗ればすぐだよ）	E	E	E
下次一起去（今度一緒に行こうよ）	C	C	C
賣你出去吧！（売り飛ばしてやろうか？）	E	E	E

問題：下次會去何處？（次はどこへ行くんつもりなんだ？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
回去家鄉（恐らく、故郷に帰る）	B	B	B
與你一起去何處也可（君となら何処へでも）	D	D	D
你不在的地方（お前がいない所だな）	F	F	F

地點：海灘（ビーチ）7-8月

約會地方好感度：△

問題：總而之我不懂游泳…（とにかく、あたしは泳がないよそこ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
為何不會游泳（なぜ泳がない？）	E	E	E
隨便你（ご自由に……）	C	C	C
金槌一個（カナヅチめ……）	D	D	D

問題：我雖喜歡海但不懂游泳（あたしに構わず好きなだけ泳いでき…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
請不要謙虛（じゃ、お言葉に甘えて…）	D	D	D
那整天只是做日光浴吧（今日は日焼けに専念するよ）	B	B	B
不理你死也要試下游（お前も死ぬ気で泳いでみろ）	E	E	E

地點：海灘（ビーチ）5-6月、9-10月

約會地方好感度：◎

問題：只是望著海也不是一件壞事（海も見ているだけなら悪くないんだ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
游水？（泳ぐのは？）	E	E	E
好像畫（絵画的だよね）	B	B	B
有少許寂莫呢（寂しいけどね）	C	C	C

問題：比起夏天的海還是較喜歡現時…（あたしは夏の海なんかより今の時間…）

不能游水也好（泳がなくていいしね）	E	E	E
沒有任何人（誰もいないからね）	C	C	C
會變得感傷的（感傷的になれるよね）	B	B	B

特別事件表——

GOODEND必要事件

能力值條件

學力：20

禮儀：20

魅力：20

信仰：20

劍術：20

馬術：20

騎士勳章：25

其他條件：尼滋里的好感度比洛里的好感度高

固定及隨機事件

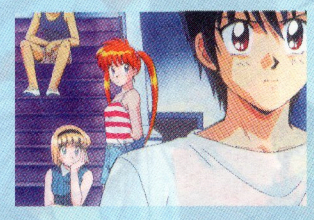
事件	發生日	戀愛度
在茶室	26年7月29日-9月2日／27年7月21日-9月30日／28年7月20日-9月28日	×
畫廊的約會	27年、28年、29年7月22日	3個心
秋天林陰大道的約會	26年10月7日-11月25日／27年10月6日-11月24日／28年10月5日-11月30日	3個心
砲台群的約會	26年10月7日-27年3月31日／27年10月6日-28年3月30日／28年10月5日-29年2月22日	3個心
夏天海灘的約會	26年7月23日-8月26日／27年7月22日-8月25日／28年7月6日-8月31日	×
酒吧的約會	27年4月7日-9月30日／28年4月6日-9月28日	4個心

☆☆☆待續☆☆☆

主持：天下一之無責任男

這個小童是我們的老師？！

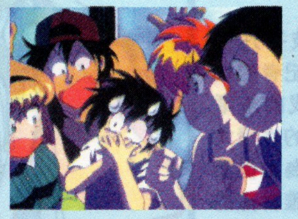
這個老師的名字是——陽神名



相信大家現在也有看在ATV所播放的動畫《地獄地師》，這套作品除了原作的漫畫在《周刊少年JUMP》之中連載外，亦有TV動畫作品，而在東映的「動畫祭」之中，亦有電影推出過，現在，《地獄老師》的OVA終於也出現了！

這次推出的OVA其2卷，而故事的主人翁當然是我們偉大的夜野老師……錯了！今次的主角換了！是一個名叫「陽神明」的小六學生？！對！他便是這次OVA的主角，然而，如果大家一直也有追看漫畫連載的話，便會知道事情的真相，因為這個名叫「陽神明」的小六學生其實便是夜野老師，這個陽神明其實是夜野老師使用了「陽神之術」變出來的分身而已……

陽神明的出現，其實是由於在童守小學之中出現了一隻名叫「壁男」的妖怪，由於要捉住他，夜野老師隻身犯險，可惜連他也被壁男捉住了，就在他被拖入牆壁之際，他使出了陽神之術，使自己分身成為了陽神明，然而，這個分身陽神明是沒有使用法術的能力，那麼，他怎可以將被捉的人和「自己」救出來呢？而且，對立野廣等人而言，這個自稱為自己老師分身的陽神明究竟可不可信仍是一個疑問……



第一話的《地獄老師》OVA將會在6月12日起開始在日本出租，而正式發售日期則是9月21日，每卷售價為2800日圓；第二話將於7月10日開始在日本出租。





◆STAFF◆

原作／ 真倉翔
漫畫／ 岡野剛
監督／ 中村哲治
劇本／ 小林靖子
人物設計／ 大西陽一
作畫監督／ 青島克己
美術監督／ 坂本信人．行信三
音樂／ 天野正道

究竟和以前的那一套有甚麼分別呢？

大翻抄作品——《銀河飄流 13》



究竟甚麼是「新瓶舊酒」呢？只要大家看過新一輯的《銀河飄流 13》便會清楚了，因為在《銀河飄流 13》之中，大家看到的將會是和之前的一輯基本上是完全一樣的故事，除了是故事之外，就連人物也是一模一樣的，這可以說是SUNRISE近年來最「騙人」的動畫作品。

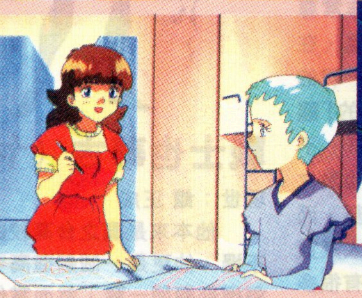
過了15年的光境，想不到竟然仍能製作出和當時一樣的作品，真是令人非常驚訝，就以人物造型而言，新作《銀河飄流 13》之中，以前的人物完全健在，而且和以前的可以說是完一樣，只是在故事之中加入了一些新的人物，首先是在故事之中，加入了一個非常神秘的組織，這個組織的名字是「拉比斯」，這個組織自稱是一個難民救助組織，而且由於這個組織的出現，會帶出一些新的人物。而另一方面，新人物方面亦有一些非常有趣的，那便是主角們在一個被破壞的太空站之中救出的孖生孿孩，不過，以上的新人物的身份和來歷始終是一個謎。

而一如現時的其他動畫作品一樣，在播映之後便立刻推出其LD，不過，在這次推出的LD方面是有點不同的，在第1隻的LD之中，除了會收錄首兩話的故事之外，亦會加入了前作的數集編，如果沒有看過前作的話，不妨拿來看看。











◆STAFF◆

原作／ 神田武幸．星山博之
監督／ 川瀨敏文
人物設計／ 蘆田豐雄
機械設計／ 大河原邦男

轉甚麼？究竟時空又怎能轉抄呢？

抄甚麼？

STORY

在美洲的安狄斯山脈，5000千米高的地方之中，曾經有一個非敘強的國家存在過，那便是古代的印加王國，在那個時候，印加王國的人們自稱為「達温狄．修」(即是4個王國的意思)。而崇拜太陽的印加民族，其王族其實是擁有一種特殊能力的，這種巨大的力量便是「依拉．狄西」，而實際上，這是一種可以控制太陽和月亮運行的力量，有了這種力量，他們便可以統一了這個地域，然而，一般的人民是完全不知道這種力量的存在。

而大約在400年前，由「依拉．狄西」所建築的王國突然消滅了，因為力量的消失，所以在國家之中便發生了亂事，而且西班牙的探險家亦適時來到了印加王國之中……而故事的開始便是在兩個戰士之上，這兩個戰士便是當時印加之中最出色的二人……

在這個差不多已被忘掉的國度之中，存在着兩個非敘強橫的戰士，其中一個便是被譽為比太陽更熱的「比路加」；而另一個便是被譽為比鷹更冷酷的「也華古」，這二人便是印加之中最強的戰士，而故事便是以這二人的轉生為開端……

這對在印加王國末期出現的戰士，在轉生之後竟然成為了一對互相信任的師徒——館 正成和三浦恭資，這二人也是在鷹之台高校之中生活的，館 正成以劍道部顧問的身份，經常在劍術之上指點三浦恭資，而三浦恭資對館 正成亦非常尊敬，二人的關係實在非常良好，不過，在館 正成回復了前生的記憶之後，一切的事也改變了……亦因為館 正成的「醒覺」，三浦恭資亦繼之而醒覺過來，不過，在二人之間出現了一個令他們也為之愕然的人，她便是前世的巫女雅古菈，而且，轉生在這時代的戰士和印加後人其實並不只以上三人，其實在他們身邊有很多他們熟悉的人也是轉生來到這個時代的……然而，在前世仍然未完的悲劇，在這時代之中會否繼發生落去呢？

MAIN CHARACTERS

戰士比路加（ビルカ）

現世：三浦恭資

鷹台高校的2年生，亦是本故事的男主角，他是一個非敘梗直的人，而且他因為受到爺爺的影響，自小便非敘喜歡劍道，現在他跟隨着劍道顧問館 正成練劍，然而，館 正成的突然改變使他不知所措，最後連他也得回了前世的記憶。(CV：鈴村健一)

巫女雅古（アクリャ）

現世：桐竹由花

她本來是一個非敘平凡的人，身為新美國的雜誌記者的由花，本來已經是館 正成的未婚妻，可是，因為館 正成的性情大變而使她非敘苦惱，因為她仍然未知道自己原來是巫女雅古菈的轉生……(CV：林原 惠)

戰士也華古（ヤワル）

現世：館 正成

他本來是鷹之台高校的美術教師，不過，他更是一個劍道高手，而且身兼劍道部顧問一職，然而當他前世的記憶回復了之後，他便開始了那建新理想世界的行動。(CV：子安武人)

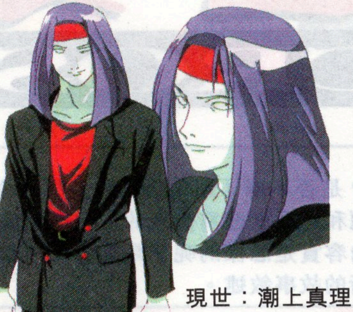
戰士嘉瑪諾斯(カマロス)

現世：壇 拓磨

身為鷹台高校2年生的他是一個不折不扣的「山男」，因為他是一個非敘熱愛行山的人，而且他本身亦是一個之像「山」一樣的人，而且凡事也會為他人切想，本來他可以升上高3的不過他因為要行山，所以……不過，他在前世竟然是一個戰士，而且是和前世是戰士的柳原龍子相愛(CV：室原丈裕)

另類動畫作品：時空轉抄NAZCA

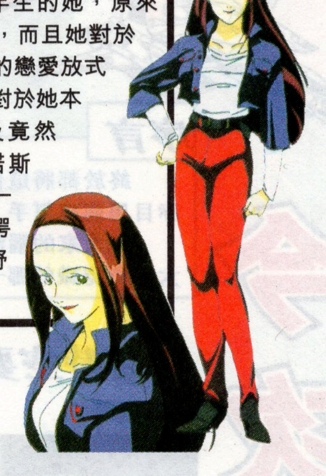
戰士捷古米（ジグミ）



現世：潮上真理

他是龍高校的2年生，其他人一向稱他為「死神」，他的性格非敍凶暴，而且一方面視恭資為好對手，而另一方面則對恭資非敍憎恨。在前世之中，捷古米是非敍尊敬也華古，所以非敍憎恨比路加，這是和現世一樣的。（CV：陶山章央）

戰士艾莉娜（エレラ）



現世：柳原龍子

龍谷高校2年生的她，原來是一個千金小姐，而且她對於潮上那種「危險」的戀愛放式感到非敍困擾。對於她本來是戰士，以及竟然是和戰士喜瑪諾斯（壇 拓磨）相愛一事感到非敍愕然。（CV：水野愛日）

神官長奧利昂（オレホン）



現世：大門 宏

鷹台高校學生會的副會長，與恭資自幼便是好朋友，他是一個非敍理性的，凡事也會從相反的角度分析。（CV：上田祐司）

神官嘉諾斯（ガロス）

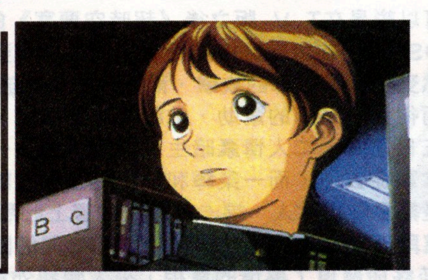
現世：狩矢 智

他是在故事中段才出現的人物，他其實也是印加的王族後繼者之一，不過這個人是一個心術不正的人，他在表面上是主持着一個新興宗教的，而事實上他是利用着這些信他的人來實行他那使「依拉．狄西」解放的計劃，而且另一方面，他亦在利用館 正成來為他達成這個計劃。（CV：伊藤健太郎）

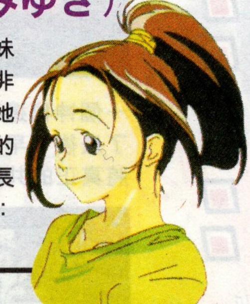
神官亞瑪洛（アマロ）

現世：清野慶太

他是一個心地非敍好的人，很多時因為顧及他人而不使出真功夫，然而當心他遇上了恭資之後，便對人與人之間的關係有所改觀，而且用盡一切方法協助恭資。（CV：阪口大助）

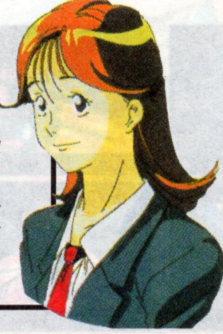


三浦美雪（みゆき）



她是恭資的妹妹，和兄長一樣是非敍熱血的人，同時她亦是一個非敍開朗的人，她經敍為了兄長的事而擔心。（CV：吉田小百合）

淺川麗拉



她是鷹台高校的2年生，亦是恭資的同班同學，不過，她對恭資的關心係乎已經超越了一般的同學關係了。（CV：西村千拉美）

三浦雪之丞

他是恭資的祖父，亦是他影響恭資在劍道上的發展的，因為自小的感染，所以恭資才會如此的喜歡劍道。不過，他在家務和烹飪上也相當有心得。（CV：青野 武）

◆STAFF◆

監督/ ときたひろこ
人物設計/ 佐野浩敏
人物設定協力/ 松尾慎
數作畫監督/ 工原しげき

超時空要塞

MACROSS






今次的主題是……

序言

終於都將這個欄加大，不知道大家應為怎樣？是否不再「到喉唔到肺」呢？今次除了加了版之外，亦請了赤目黑龍來幫手，希望大家多多支持。有甚麼問題和意見歡迎寫信來的，記得封面註明「遊戲動畫廊」啊！

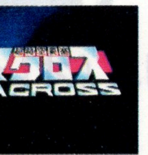
在大家的腦海之中，《超時空要塞》的故事內容實是怎樣的呢？是電影版一套還是TV版那一套呢？不論大家所認識的哪一套，現在也為大來一個比較清晰的故事敘述。

《超時空要塞MACROSS》——TV

賣點：

1. 故事之中一条輝、玲明美和早瀨美莎之間的三角戀愛。
2. 變形機體VF系列的登場，一時間掀起了變形戰機的熱潮。

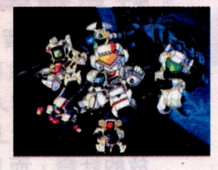
故事概略：



一天，一艘巨大戰艦突然從宇宙跌進了地球，而且墮落在太平洋之中的「南亞達利亞島」之上，這隻巨大的戰艦使地球發生劇變，而人類因此而發生了一場非常大型的戰爭，這場「統合戰爭」使地球得到真正的統一國家，而人類對於那艘巨大戰艦花了10年的時間，終於將她修好以及作出深入研究，而且更為其命名為——「MACROSS」，這名字的意思是「巨大」，這艘長約1200米的巨大戰艦，經過分析之後，軍方認為這其是由一些比人類大上10倍的生物所製造的……

就在MACROSS啟航當日，戰艦上的舊有導航系統突然自動啟動，而且擊中月球軌道敵人的艦隻，地球因此被捲入宇宙戰爭之中。而敵人是極像地球人的巨大外星人，只是體形比人類大上多倍而已，這些外星人的軍隊名叫「樞軸軍」（在樞軸軍之中共有兩個支派，男性部隊是祖拿達軍，而女性部隊則是美拿達軍），為了要逃避這場宇宙戰爭，MACROSS的艦長古羅巴魯被逼冒險使用未經實驗過的「超時空航法」，終於，MACROSS成功逃脫了，然而，南亞達利亞島上的一切也同時被轉移到冥王星的軌道之上……





《超時空要塞MACROSS　可有記起愛》——MOVIE

故事概略：



這可以說是在TV版之後《超時空要塞》的另一個版本，故事一開始已是講述MACROSS已經在太空之中航行着，而且已經到達木星附近，不過，MACROSS在這裏突然受到祖拿達軍的攻擊，而且攻擊更加波及了在MACROSS開演唱會的玲明美，幸而得到一条輝的幫助，她總算逃離險境，然而二人則被困在機房之中，在這被困的三日之間，二人情素暗生，可惜的是在一次的意外之中，玲明美和其兄長介生被祖拿軍捉去了，而一条輝和早瀨美莎則被誤送到已被消滅了的地球之上……最不幸的是為了救出眾人，福卡在敵人的艦上壯烈犧牲。

在這段期間之內發生的事使各人物之間的關係起了非敘大的變化，而在地球的一個神秘遺蹟之中，一条輝和早瀨美莎終於發現了事情的真相，來人類和外星人其實是出自同一祖先的……而到了最後，早瀨美莎在遺蹟之中發現的歌詞竟然成為了拯救地球的「愛之歌」，使人類和外星人再次的集合力量，將真正的共同敵人——巴特贊打倒……







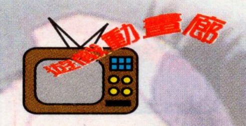





賣點：

1. 當然仍是由美樹本晴彥負責的人物設計和宮武一貫負責的機械設計。
2. 電影之中極之精細的機械、細緻的人物感情描寫。
3. 由飯島真理主唱的主題曲——可有記起愛。

TEXT：MS
赤目黑龍



《超時空要塞MACROSS》Flash Back 2012——MUSIC CLIP

這是在《超時空要塞ＭＡＣＲＯＳＳ》電影版——可有記起愛上映之後推出過的「MUSIC CLIP」，在這作品之中，收錄了一些玲明美的MUSIC VIDEO，而且亦在這些MUSIC VIDEO之上加了不少的特別效果呢！在這隻MUSIC CLIP之中，歌曲主要是由飯島真理主唱的，所以這亦是最大的賣點，不過，在結尾由飯島真理和藤原誠合唱的一曲「RUNNER」是一個別VERSION，基本上除了之後推出的3CD BOX SET之外，只有這MUSIC CLIP中才有收錄，所以是極之珍貴的。

除了歌曲之外，在《Flash Back 2012》之中，更是VF-4和新超時空號首次的爆光，不過，這隻新的超時空號在日後並未被正式的採用，然而，那部VF-4的設計便大受讚賞，而且更多次被製作成首辨模型發售。






《超時空要塞MACROSS II LOVERS AGAIN》——OVA

一直以來，大家接觸到的《MACROSS》作品之中，男主角也是戰機機師，然而在《MACROSS II》之中，男主角便不是機師了，而他的職業是一個記者。其實，主角神崎響是一個不記經傳的記者，他一直以來也希望可以一夜成名，而他想行的路便是希望可以報導一些驚人的「醜聞」，然而，他這種想法使他陷入一個非常大的危機之中……

在一次的行動（採訪新聞）之中，響揭發了一件非敘驚人的事，這事與軍方有非敘大的關係，因為響想藉着這件醜聞而一舉成名，可惜，這事令軍方非敘不滿，響因而被軍方拘禁，然而，這次的事情使他遇上了外星人的「歌姬」——依修達露，這些歌姬本來是為了使祖拿達軍士氣高漲的人物，不過，她為了要認識地球的真正「愛歌」而來到地球之上，亦因為這次的意外，她認識到響……

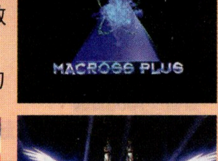
在《MACROSS II》之中，大家最不想看到的事終於也發生了，那便是舊有超時空號的毀滅，在《MACROSS II》的最後，超時空號便會被毀滅……

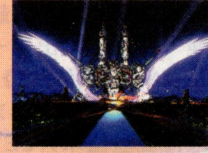



《超時空要塞MACROSS PLUS》——OVA

這是自從《超時空要塞MACROSS 可有記起愛》之後，製作質素被一致讚的作品，這個故事的內容大致是圍繞着三個人，他們分別是依沙姆、嘉魯多和MYUN，這三個人本來在年青時是好朋友，而且依沙姆、嘉魯多同時對MYUN存有好感，雖然這樣，三人的友情然沒有異樣，不過，在一次意外之後，三人的關係起了非敘大的變化，依沙姆和嘉魯多變成了敵對的關係，而MYUN則去向不明……

七年之後，在一個YF-21的試驗飛行之上，依沙姆和嘉魯多再次相遇，不過，這次的相遇是非敘不愉快的，因為嘉魯多本來是要試驗使用最新研製成功的腦波誘導駕駛系統，不過，不請自來的依沙姆使嘉魯多心神不定，因此使腦波駕駛出現問題……而另一方面，ＭＹＵＮ原來已經是一個非敘出名的經理人，而她所負責的歌手是一個「模擬偶像」——ＡＰＰＬＥ，三人雖然分開了七年，不過，這時候又在同一個地方之上再次相遇……



《超時空要塞MACROSS 7》——TV＋OVA

其實，《超時空要塞MACROSS 7》可以說是《超時空要塞MACROSS PLUS》的一個延續，因為在《MACROSS 7》出現的戰機差不多全是《PLUS》的後繼機種，不過，《MACROSS 7》的故事內容才是大家注的重點，可是，《MACROSS 7》的故事真是有點令人非常迷惑，因為其故事主線非常不清，當然，基本來說，《MACROSS 7》是講述新的MACROSS艦隊是一支主要負責開發和探索宇宙的艦隊，而這支艦隊的指揮官便是當年《MACROSS》之中的天才機師麥斯，現時他已經50歲了，而且還有7名子女，《MACROSS 7》的女主角便是他的第7女。

至於男主角「熱氣巴素」表面上是一個搖滾樂歌手，不過不知是甚麼原因，以一個平民身份，他竟然有一部VF-19改戰機，這戰機的性能絕對不會比軍方的戰機差，而且這戰機就像其他方戰機一樣可以變形，而其使用的武器竟然是「聲波」？！

而新近推出的《MACROSS 7》OVA的故事便更加是令人費解，因為故事講述巴索獨個兒的四出流浪，最後竟演變成宇宙捕鯨故事……







《MACROSS》遊戲絕不容忽視

說到《MACROSS》遊戲，筆者真是給它玩死，為甚麼？紅白機年代時推出的《超時空要塞MACROSS》，要100~200元左右一盒（當時來說是多麼貴），將它買下後發覺被它騙了…算吧！之後的PC-SCD的《超時空要塞MACROSS 2036》推出後一天，就要700元一隻，筆者立時低下頭來。接着的《超時空要塞MACROSS永遠之愛歌》同樣的在推出後一天，價錢被抄至700~800多元，筆者同樣是…。而SFC的《超時空要塞MACROSS SCRAMBLED VALKYRIE》，當時就想着抄碟，結果現在碟機壞了…幸好PlayStation和SATURN的《MACROSS》遊戲現在都買得起。

雖然它並不是像《龍珠》、《美少女戰士》般出這麼多遊戲，只是僅僅六隻，但是每隻都有它的特式，而且還很正，如它在LAST STAGE中，播出明美的歌，如果不是這樣，當時和現在就不用這麼貴，最值得一提的當時是PCE的《超時空要塞MACROSS 2036》和《超時空要塞MACROSS永遠之愛歌》，因為在當時來說，有動畫和配音的遊戲是比較稀有的，這些都是絕不容忽視之作。

《超時空要塞MACROSS》

機種：FC
製造商：NAMCO/ BANDAI
發售：85年12月10日
遊戲類形：STG
售價：4500日圓

動畫《超時空要塞MACROSS》大受歡迎，便在紅白機上推出第一隻《MACROSS》遊戲，由於當時的技術仍未成熟，再加上機能的不足，因此有很多不足的地方，整個遊戲只得三個畫面組成，分別是宇宙、敵人的艦隊和敵艦內。雖然是這樣，但是背景音樂卻用了名插曲之一「小白龍」，玩起來都有些點像《MACROSS》的感覺。最值得一提的，就是自機可自由變成FIGHTER、GERWALK和BATTROID三種形態，三種形態各有不同的特性，跟足動畫版本。這隻橫向射擊遊戲，在當時來說已是很好了。

稀有度：★★★★☆
搶錢度（即現在售價）：★★★☆☆





◆宇宙？！

◆敵人的艦隊？！

◆敵艦內？！

◆它就是每版的BOSS啦！

《超時空要塞MACROSS永遠之愛歌》

機種：PC-SCD
製造商：NCS
發售：92年12月4日
遊戲類形：SLG
售價：7400日圓

由於之前的《超時空要塞MACROSS 2036》大受歡迎，很快就推出另一VERION的《MACROSS》遊戲。內容是《MACROSS》劇場版之後的故事，絕屬於ORIGINAL的。這次將遊戲形式轉為戰略模式，出場的角色可在戰鬥時取得經驗值來升LEVEL，非常之富有戰略性。除此之外，在遊戲中加插了大量的動畫片段和配音效果，這相信是最成功的一點。最後不得不提的就是在進行LAST BATTLE時，不停地播着由飯島真理主唱的「可有記起愛」主題曲，那時的FEELING真是有如置身於戰場一樣啊！

稀有度：★★★★★
搶錢度（即現在售價）：★★★★★



◆LAST BATTLE





◆戰鬥時的情景絕不差



◆大量的動畫片段

《超時空要塞MACROSS 2036》

機種：PC-SCD
製造商：NCS
發售：92年3月4日
遊戲類形：STG
售價：7200日圓

稀有度：★★★★★
搶錢度（即現在售價）：★★★★★

這可謂最經典的遊戲，遊戲以橫向射擊來進行，而自機同樣可變成FIGHTER、GERWALK和BATTROID三種形態，不過在《MACROSS》系列的遊戲中，初次加入動畫和配音效果，使到玩者更加投入遊戲，這在當時來說是多麼難得的。可惜筆者找不到這遊戲，即使有都很貴，否則一定會刊登它的遊戲畫面和樣子。

《超時空要塞MACROSS SCRAMBLED VALKYRIE》

機種：SFC
製造商：BIG WEST、ZAMUSE
發售：93年10月29日
遊戲類形：STG
售價：8800日圓

直着過去的《MACROSS》遊戲受到好評，同樣的作品亦在「超任」上推出。可是由於ROM的容量有限，並不能造出與「PCE」的同樣聲音和畫面效果，這是唯一缺點。雖然是這樣，遊戲仍然是以橫向射擊來進行，而且更用《MACROSS》的電視版作背景，三架不同型號和特性的戰機供玩者選擇，它們分別是VF15OL-S、VF15OL-A和VF15OL-J，此外，三架機都可自由變成FIGHTER、GERWALK和BATTROID三種形態，很跟於原作，用這來彌補其缺點。

稀有度：★★★★★
搶錢度（即現在售價）：★★★★☆





◆共有三架戰機選擇


◆VF15OL-J


◆VF15OL-A


◆VF15OL-S

《MACROSS DIGITAL MISSION VF-X》

機種：PlayStation
製造商：BIG WEST
發售：97年2月28日
遊戲類形：STG
售價：6800日圓

相隔了四年，《MACROSS》系列遊戲再次推出在家庭遊戲機上，而今次的相象就是次世代的遊戲機PlayStation。這遊戲最獨特之處就是沒有繼承《MACROSS》的動畫故事，故事絕屬原創。但是卻用《MACROSS》的戰鬥機作為主題的3D SHOOTING遊戲，玩者可以主觀視點來與敵機戰鬥，以執行任務為目標。其戰鬥機除了與動畫相同之外，還可作FIGHTER、GERWALK和BATTROID的三段變形。此外，這遊戲加插了一段OPENING的動畫，畫面可說不裕。

稀有度：★★★★☆
搶錢度（即現在售價）：★★★☆☆


◆動畫的質素不錯


◆很忠實的變形


◆在宇宙戰鬥情形


◆在地面戰鬥情形

《超時空要塞MACROSS可有記起的愛》

機種：SEGA SATURN
製造商：BIG WEST
發售：97年6月6日
遊戲類形：STG
售價：6800日圓

《MACROSS》的電影版同樣是大受歡迎，而且更被搬到SATURN上。遊戲同樣以橫向射擊來進行，不過將2D畫面裏加了3 D 的感覺，在戰機的前方、後方、左方和右方都會有敵機出現。當然戰機同樣的能變成FIGHTER、GERWALK和BATTROID三種形態。最值得一提的，就是在遊戲開端時的一段動畫，全是重新製作，質素好不在講，還有原聲配音，真的很正。而最為人感動的是當然是LAST STAGE，一邊玩，一邊聽明明唱的「可有記起的愛」主題曲，真有回當時的FEELING，當然SATURN的聲比較好。

稀有度：★★☆☆☆
搶錢度（即現在售價）：★★☆☆☆


◆重新製作的動畫質素非敘好


◆2D中有3D的感覺都不錯


◆在宇宙中戰鬥的情形

◆市街戰鬥的情形

各遊戲推出年表

推出日期	遊戲名稱	遊戲類型	機種	價格
10-12-1985	超時空要塞MACROSS	STG	FC	4500日圓
3-4-1992	超時空要塞MACROSS 2036	STG	PC-SCD	7200日圓
4-12-1992	超時空要塞MACROSS永遠之愛歌	SLG	PC-SCD	7400日圓
29-10-1993	超時空要塞MACROSS SCRAMBLE VALKYRIE	STG	SFC	8800日圓
28-2-1997	MACROSS DIGITAL MISSION VF-X	STG	PS	6800日圓
6-6-1997	超時空要塞MACROSS可有記起的愛	STG	SS	6800日圓

註：以上年表只供家用機使用





發行商：MicroProse
遊戲性質：SLG
發售日期：發售中
系統需求：Pentium 166Mhz、16MB RAM、Mouse

文：多多奴

「報告！有三隻異形在兩點鐘方向。」
「是滅蟲的時間！分散隊形攻擊！」
當五架戰機的機師正在享受圍攻三架飛碟時，他們卻不知道敵機已出現・・・
「報告隊長！有兩架飛碟在・・・・・嘩！」
因為有兩架飛碟在他們的後面突然出現！
以上就是在本遊戲會出現的情節。

遊戲故事



在公元２０６７年，因為地球的資源快將用完，所以地球上的各大企業都紛紛到太空發展。此時，他們發現有一個星球－Frontier有一些有用的資源，但很不幸，外星人已經發現了這個星球。所以 X-Com 再次成立起來，為人類生存而與外星人作戰。



軟件－沒有新意



如果讀者玩過《X-Com》系列都會知道，它是一個集內政（軟件）和戰鬥（硬件）於一身的遊戲。今集也不例外，玩者在平時要處理行政的事，包括建設基地（要花很多的金錢）、替基地增加設施、僱用機師、替戰機武裝起來和派偵察機駐守其他星球等等。至於在研究外星人科技和生產裝備方面的工作，是不會在太空站內進行，而是靠地球和其他外太空工廠把研究的成果和產品傳送到太空站。在這方面和頭三集《X-Com》的不同，但亦殊途同歸，都離不開研究和生產工作。總體來說，本集的軟件部份和頭三集大致相同，沒有一點新意。

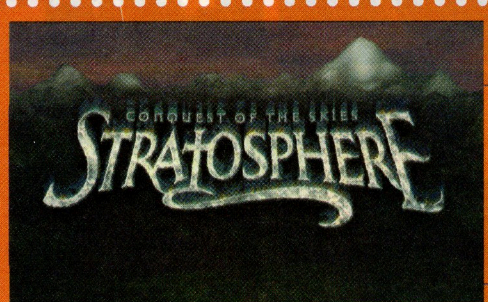


硬件－刺激、好玩！？

在「硬件」方面，本集都可以說是反傳統，以「打飛機」的方法和外星人決一死戰。在戰鬥的時間，玩者最多只可派五架戰機參與，玩者要在五架戰機之中選擇架駛其中之一，與外星人的飛碟正面交戰。因此，每場戰鬥玩者都一定要親自下場。而戰鬥的任務有攔折、護城、攻城等等。最有趣的是玩者還要應付一些「海盜戰機」，以免他們在其他企業的太空站惹事生非，使「X-Com」蒙受損失。

大家一起玩

除了「硬件」是反傳統外，今集亦是第一集支援多人對抗戰。玩者可以與七位其他玩者透過 IPX 和 TCP 制式（對不起，這並不支援 MODEM）進行對抗戰或合作戰。



發行商：Ripcord Games
遊戲性質：SIM
容量：CD-ROM
系統要求：Win95,Pentium 133MHz,16MB RAM



◆玩者可以裝備防禦網來抵擋敵人炮火



◆高質素的開場動畫

天空之城大決戰

千等萬等，這隻以空中要塞為主題的立體射擊遊戲終於推出，玩者在遊戲中所駕駛的空中要塞，擁有遠超一般飛機坦克的威力，絕對是立體射擊遊戲的新突破。



遊戲簡介

《Starosphere》的玩法，大致上與一般的立位射擊遊戲無異，主要都是以擊退敵人為主，控制方面就必須要鍵盤與滑鼠共用，鍵盤控制移動和輔助操作，而滑鼠就控制砲台射擊，在戰鬥期間可以自由控制視點，方便移動和攻擊。攻擊方法除了以砲台作遠距離射擊之外，要塞本身也是武器之一，因為玩者可以使用要塞去撞擊敵人，速度高的話威力遠超其他武器，而遊戲更加設有最終武器「自爆裝置」，擁有同時摧毀多個敵人的威力。在遊戲進行途中，玩者須要為要塞進行加建和改裝，但不論你想如何改建，都必須先收集足夠的資源，而除了擊倒敵人會獲得資源之外，並可在某些山區中找到。



◆以要塞進行撞擊是主要攻擊

◆遊戲中可以自行設計要塞

◆遊戲以砲擊戰為主



發行商：MONOLITH

遊戲性質：RPG+RTS

系統要求：Win95

集合兩大時下最受歡迎的遊戲類型於一身的遊戲

你喜歡RTS類型的《War Craft》，但又喜歡RPG類型的《Diablo》？雖然玩過《Star Craft》的RPG版圖，不過始終覺得有點美中不足？無問題！無問題！因為俄羅斯遊戲廠商「MONOLITH」，將會推出他的首隻出口遊戲——《Rage of Mage》


◆遊戲村內一景

◆玩者可以在武器屋內購買物品

遊戲簡介

如上文所講，《Rage of Mage》集合了RTS和RPG的特徵，而根據現時手頭上的資料顯示，遊戲主要是採用了RTS的實時進行和控制系統，與及RPG的購物和劇情系統，全遊戲除了購物之外，其他時間皆以實時進行，移動時與一般的RTS無異，在版圖上會有地形高低差之分，但對玩者會構成什麼影響就暫時不明，除了一般平原和森林之外，遊戲更設有村莊和迷宮，加重了RPG的味道。魔法是RPG世界中的必備品，《Rage of Mage》當然不會缺少，遊戲的魔法總共分了五大類，但是是每類有多少個法術就不詳，不過可以肯定即使不同類別的魔法，也會有部份相同的法術，武器方面同樣地分了五類，而總數則更超過三百款，若然魔法也是同等數量就好了。

◆在平原上會有怪物出沒

◆以不同的陣形，配合不同能力的同伴


◆每個角色均有不同的能力值，



發行商：

遊戲性質：RPG

發售日：發售中

容量：CD-ROM

系統要求：WIN95、16 MB RAM

TEXT BY 真田 御輪里

以 3D 美工見稱的台製 RPG 作品

預言中，謎樣的少年將踏上復仇之火迎戰黑暗原力（FORCE？！），
在這片陰寒土地上點燃希望的火炬、開啟一百年的和平世紀……
這個流著獅族血液的少年就是傳說中的——獅王武士

以 3D CG 構成的場景

這個遊戲的場景，包括森林、斷崖、村落中的建築物和小屋全以精美的3D CG組合而成，雖然遊戲只是個2D式RPG，但每件物件都有著細緻而真實的光影效果，令它們看起來都是實實在在，充滿立體感的。除了場境之外，人物、敵人以至道具都是以同樣的技術製成的，所而在畫面中並不見不協調。而且在有著細膩光影之餘，人物的動作也是同樣有趣的，像揮劍的動作、使用必殺技和魔法等等。而 ITEM 、武器和防具的裝備畫面亦會有該件物件的精美 3D 圖像顯示出來。





精美的劇情畫面

而在 RPG 中，特定事件的發生（EVENT）是不可或缺的。在這套《獅王傳說》中，隨著遊戲的發展，在一些關鍵事件發生的時候，便會以一段段精美的3D動畫來交待重要劇情。而遊戲的 OPENING 便是一段以各名主要角色為主題的 3D 動畫。



簡便的操作

簡單易用的操作介面是近年來各遊戲的共通特徵，《獅王傳說》當然不會例外啦！只要利用鍵盤上的九宮格方向鍵（其實方向鍵也是可以的啦），便可操作角色作 8 方向移動，按Shift＋方向便可令角色作快速移動。而按滑鼠右鍵便會出現儲存讀取和離開遊戲用的副選單，不過遺憾的是不能用來操作角色的移動。





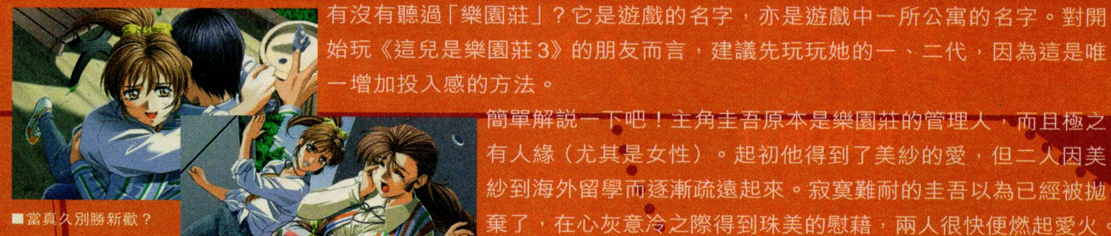
注意！

遊戲開始不久，玩者拿到那瓶「爺爺的解藥」時，如果在交到爺爺手上前喝掉，遊戲便會不能進展下去！必定要在拿了爺爺的遺物之後才好碰！（可以用來回復體力）。



樂園莊 3

發行商：FOSTER
遊戲性質：AVG／18禁
預定發售日：發售中
容量：CD-ROM
系統要求：JWin95
text：ABO



■當真久別勝新歡？

■美紗知道珠美懷疑自己後，便賞了她一個耳光

■一直跟蹤主角的謎之女孩

有沒有聽過「樂園莊」？它是遊戲的名字，亦是遊戲中一所公寓的名字。對開始玩《這兒是樂園莊3》的朋友而言，建議先玩玩她的一、二代，因為這是唯一增加投入感的方法。

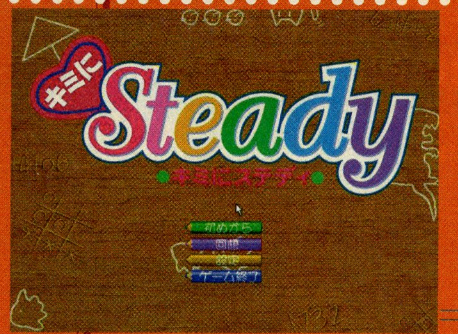
簡單解說一下吧！主角圭吾原本是樂園莊的管理人，而且極之有人緣（尤其是女性）。起初他得到了美紗的愛，但二人因美紗到海外留學而逐漸疏遠起來。寂寞難耐的圭吾以為已經被拋棄了，在心灰意冷之際得到珠美的慰藉，兩人很快便燃起愛火。就在此時美紗突然向圭吾寄了一封信，信中說她即將返回樂園莊當新管理人…圭吾最不想發生的事終於發生了，這是美紗、圭吾和珠美的碰頭，令時件白熱化的是珠美受到無言電話騷擾，後更傳來「不要再接近圭吾」的訊息…。

古怪的三角關係





遊戲採用無可再簡單的冒險形式，問題都以二擇一為主，雖說玩者並不能主動選擇最後對象，但據過程中的選項，玩者應很容易掌握故事去向。不過最離奇要算是幾乎所有樂園莊中出現的女角都會跟主角來一手。



發行商：D.O.
遊戲性質：SLG／18禁
預定發售日：發售中
容量：CD-ROM
系統要求：JWin95／PENTIUM 75MHz／16MB RAM
text：ABO

STEADY 獻給您
D.O. 純愛 SIMULATION

一提起D.O.，大家會否想起她的鬼畜妖獸遊戲呢？今次D.O.最新作《STEADY獻給您》卻是戀愛模擬遊戲，而且連作畫風格都稍有改動，事實上只要把結局和部份場景稍作修正，要移植SATURN在尺度上絕無問題。



■保健室，黃昏之凶行！究竟黃昏對里中亞衣幹了什麼凶行呢？

安裝前注意事項

《STEADY獻給您》是一款對應DirectX的作品，但安裝前切勿選擇遊戲和DirectX一同安裝，否則後果自負。安裝遊戲後即要實行附送磁碟的最適化程式，才能起動遊戲。安裝標準選項中有一項要求電腦硬碟空間頗巨（過600M），以將全程音聲檔灌入電腦，除非閣下有兩台CD-ROM DRIVE。

基本簡介



■星野由梨香結局，為了一吻，身為偶像級演員的由梨香選擇引退娛樂圈

開始遊戲後不禁有一種《同級生》的感覺，同樣有一大段序章，有一個地圖給主角四處闖，但請不要以為這是純抄襲之作，其實還有不少有趣的元素哩！首先主角會有兩類型道具，其一是紀念品、其二是約會時送給女角的禮物。在家中打電話或外出碰見女角的時候，都有機會約會女角，約會當日可選去三處地點，還有類似心跳的問答或事件發生。《STEADY獻給您》包含多款迷你遊戲，計有野球拳格鬥、二人三足、演劇採排、賽跑訓練等，只要出現玩遊戲的劇情並將之完成，以後就能隨意選玩。最後，遊戲時期為九月初開學至同年聖誕節。期間會出現修學旅行、體育祭、學園祭、多次測驗、考試等強制事件。平安夜是女角向主角告白的日子，若是當天不斷拒絕女角的邀請，將面臨可怕的結局。



■幻之戀，灰姑娘清瀨惠美難忘一夜

■遠山玲子結局，身份懸殊無礙二人的未來

精裝電腦狗仔隊

行動：PC仁魂．改

E3就此完結？

在下星期三出版的《Hyper PC Player》，最重要的主題便是剛剛推出的《Final Fantasy VII for PC》，據了解他們將會以四大版的篇幅，講述遊戲之中的林林種種。此外，上兩期E3報道雖然完結，可是並不代表就此不再理會，由這一期開始，陸續為大家奉上從這個展覽中取得的資料，首先的是Origin重頭戲《Ultima: Ascention》，將會公開拍攝得到的珍貴宣傳短片。

還有「搞機妖孽社」、「家頁研製所」等專欄再次回來，到時又會有甚麼驚人的內容呢？當然不少得《The X-Files Game》、《Sanitarium》啦！有興趣的話，就留意喎！

免費給你的任務

又估不到的呢！Origin竟然把一直秘而不宣《Wing Commander: Prophecy》的附加碟──＜Secret Ops＞免費推出，其相關的網站www.secretops.com終於啟動，不過據了解由8月27日開始，才有新增任務給大家下載，全數合共54項，同時亦分為七個章節，而逐個星期推出一個，當中更會有全新武器使用的。

星球大戰舉行賽車比賽？

無可否認，LucasArts已經製作改篇自電影《Star Wars Episode One: The Ways of the Force》的遊戲，究竟是甚麼類型的遊戲呢？至今並沒有作出正式透露，不過都有少少消息的，據雜誌《Game Informer》表示由於電影會有兩場飛車場面，故此LucasArts製作一隻星球大戰的賽車遊戲，此外，還有一隻動作遊戲，可是消息暫時沒法得到證實。



文：莫探員

小心E-Mail　的說話

性騷擾原來不限於面對面時的猥瑣說話。自從有性別歧視條例以來，平等機會委員會首次協助一名被男上司利用E-Mail性騷擾的女子，成功追討了十五萬的巨額償。利用E-Mail傳送情話雖然十分普及，但卻有人利用來在辦公室傳送「淫褻」的說話。平等機會委員會在去年底時接獲受害人的投訴，表示其男上司在辦公室內多次利用E-Mail進行性騷擾，令她無法專心工作而被迫辭職。平等機會委員展開了多月的調查，除翻看電腦的記錄外，又訪問她工作時的同事，最後雖然並未報警處理，但男事主同意賠償十五萬元，以彌補受害人精神及經濟上的損失。但就這個先例的出現，相信大家以後在使用E-Mail通信時的言行要小心點，以免有不必要的誤會產生。

Microsoft下月推出Office 2000測試版

在紐約舉行的PC Expo展會，微軟公司向五百位客戶展示了新的Office 2000。Microsoft計劃於下月發放該產品的beta版。據稱該套件具有基於Internet的新功能，可讓用戶利用Internet協助工作及共享信息，並可通過「save as」這個功能讓用戶將信息發布到Internet上。Office 2000具有像瀏覽器的辦公室Web討論功能，可讓用戶在閱讀和瀏覽的同時與他人共同討論問題。就像Office行銷主管的話說，這是該公司「首次全面擁抱Internet」。考慮到客戶的意見，為了方便在不同版本上分享文件，微軟決定Office 2000文件格式將會與Office 97沒有分別。唯一的例外是Microsoft Access將改為支持Unicode（雙字節編碼），可讓程序在各種寫作系統上使用，如日文和中文等。

上網都會有病？你咪話唔驚

相信你和筆者都一樣，每天也會上網，但有些人每天的上網時間多得驚人，而且更影響了日常的生活。最近美國新辛納狄州大學醫學院完成了一項調查，發現到「上網癖」不單止影響到一個人每日的作息規律，並且會引發出不同類型的病態表現，若果不作出及時更正，後果將會極之嚴重。

負責調查的醫生們一共研究了十四個「上網痴」的每天行為及表現。他們每人都出現不同程度的生活挫折，其中包括有與伴侶關係的破裂，失去工作以及退學等遭遇。

其中一位三十一歲的男士，據稱每星期都會上網接近一百小時（每天十四小時？），完全斷絕了跟家人及朋友的溝通，平時只有疲乏不堪時才倒下來睡覺。

另外一名二十一歲的大學生，曾經缺課一個星期，弄得大學警衛以為他失蹤學生而四處進行搜尋，結果還是在大學的電腦實習室內找到他。原來他經已一連七天在上網而不顧學業。於是乎他被大學踢了出來，失掉了獲取學位的機會。

調查發現，在十四人之中，九人容易突然情緒低落的情況。尤其是他們都喜愛在新聞及傾談組上發表偉論卻遭人群起攻擊的時候。

醫生們都普遍認為「上網癖」可以利用全新的名詞INTERNETOMANIA或NETOMANIA來形容。「上網癖」其實並不算是病態行為，只不過是過份沉迷於某一事情的舉動。但是由「上網癖」而引發出的心理不平衡狀態卻是危險的訊號，

GAME畫廊



教主有話説:

一幅由北京寄來的作品。而附畫稿更有一封信，內容大致説《遊戲誌》在北京賣得很貴外，也覺得「GAME畫廊」的畫稿水準較低~~。唔~~，非常大口氣的傢伙~~又瞧瞧你畫了甚麼。WELL，好一幅阿金的鳳凰腳起招架式，而且充滿美國漫畫味。人物肌理的表現十分具説服力，尤是右手那些隱藏於皮下的血管。而且整個人物的動作配合起來，充分表現出由靜去動的爆炸力。唔，其實要繪出人物動作所帶出的力量，重點不是在加風位，而是要顧及整個人物所有細動作之整體性、還有肌理因動作而產生的變化。而這幅畫就能做到上述所講的。

優秀作品:

姓名: X-MAN
年齡: 15
性別: 男



佳作奬:

姓名: 羅錦倫
年齡: 20
性別: 男

教主有話説:

一幅GRAY TONE MARKER技術頗高的作品。作者聰明的把後面大蛇之色調校淺，而前面NEW FACE TEAM等人用色就較深，令這幅畫的層次感增強不少。而阿CHRIS的左眼變成了紅色，也起了焦點作用。而且其構圖也有很高的整體性，實在不錯。

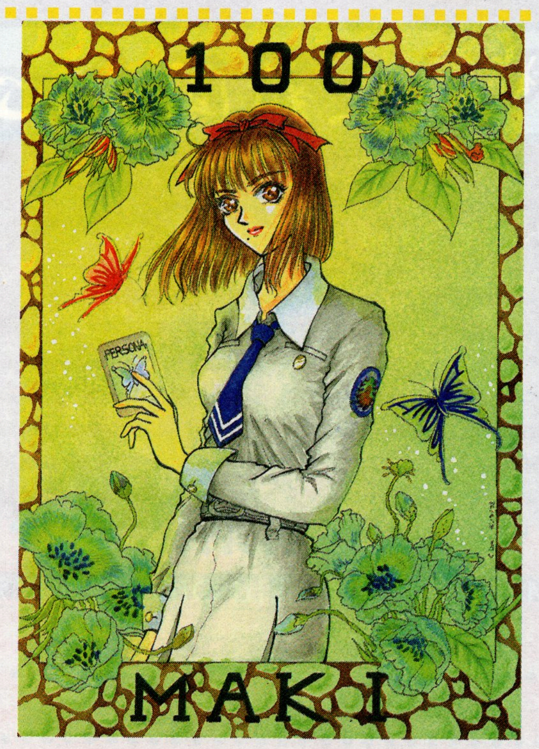
優秀作品:

姓名: JOE
年齡: 15
性別: 女

教主有話説:

最近不知是否特別喜歡黑白的東西，剛才一幅GRAY TONE MARKER，現在又來一幅素描。唔，好一幅乾淨明朗的素描，沒有半點拖泥帶水。除了人物的面孔、頭髮落足心機外，就連衣服的質感也交代得很好。不過美中不足的，是背景過於單調，而且看清楚點，左耳好像是生了在頸上~~。





優秀作品:

姓名: C.LAM
年齡: ?
性別: 女

教主有話説:

唔，若果沒有看錯的話，這是幅水彩加木顏色的作品。是嗎？而整幅畫的上色技巧也很平實，有水準。而且漸變的技巧也不錯，但，它好像少了點東西，少了點突出的東西，令它不能把觀眾的眼光留住。

優秀作品：

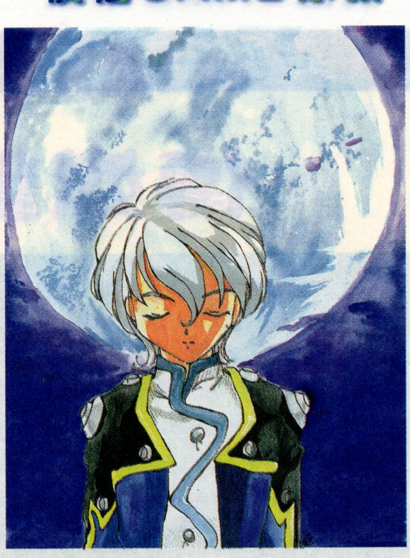


姓名：
WONG SHUK KING
年齡：？
性別：女

教主有話說：

哈哈，從畫面的色地來看，她好像在水中冒出半個身子似的，意念不錯。但是，上色方面還是要下點功夫，現在可給人點點馬虎的感覺。尤是那些字，這樣的SIZE，盡可能避免白手畫啊。試試用鴨嘴筆加上廣告彩勾線，當然要用雲尺或直尺啦，不過小心滲漏，否則就會「食雞髀」。

優秀作品：



姓名：鬼丸
年齡：15
性別：女

教主有話說：

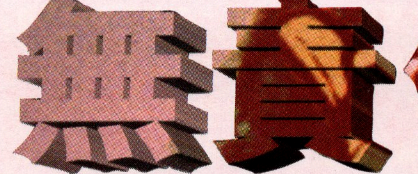
一個大~~~得很可怕的月亮，而前面還有個活像黃金聖鬥士的沙格之利尼~~。畫面的氣氛不錯，章顯了利尼之孤高。但上色方面也是不大理想，而且光原處理方面也不大合邏輯。WELL，下次要多多注意啦。

GAME畫廊參加辦法：

畫稿大少不限，題材以GAME及動畫為主。請於畫稿背面貼上作者的真實姓名、年齡、性別、地址及電話，寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌GAME畫廊收」。所有畫稿不論刊登與否，皆會寄回給作者。而每期會選出三至四幅作品刊出，及有稿費作鼓勵。(惟鉛筆及原子筆畫恕不接受)

這是你們的「編輯 TOUCH！」

其實「編輯TOUCH！」的目的，希望各方教友可以利用這片小天地跟我們眾編輯交流。例如可以了解一下作為《遊戲誌》編輯的日常生活、(寫稿→吃飯→睡覺→寫稿？)小健健最愛吃的東西(6號餐要多隻淨熱狗？)、又或者向ZAC請教一下各賽車女郎的資料等等。總之是一個讓讀者了解編輯的機會，事不宜遲，快點寫信來啦。













期望的旁白，拳皇九十八

還有幾天，PlayStation版的《KOF 97》就要推出了，(教主按：不好意思，出書之日，這遊戲是已推了很久啦……)本人擔心的不是它的讀碟時間，反而擔心它的流暢度會否與街機不同；不能用到街機的多Hits數連技；不能用「吹飛地獄」；不能用「連舞腳接龍虎亂舞」；沒有省略指令；沒有街機的「怪異事件」或因偷格關係而令出招加快。甚至可能落地太快而縮短追打時間……如果真的不能完全移植，那對熟玩街機的人就崩潰了。

在PlayStatin出《KOF 97》之後兩個月，街機就要出《KOF 98》了，不知它會以甚麼故事背景來登場，如果繼承《KOF 97》故事的話，那本人估計八神庵可能不會登場，因為在三神器隊爆機中，八神庵是與OROCHI同歸於盡(最慘連小雪都死掉)，如真的話，那希望加個八神的後人吧，因為，八神實在好用！其次不會出場的是NEW FACE TEAM(他們已經死了)及瘋狂Leona(大蛇事件完結了)，而矢吹真吾可能會成為重要角色，但他會否成為主角就不肯定。本人希望真吾不會所有招式都「未完成」吧，至於草薙京……相信他可能降低為準主角(並非配角呀)。而在隊伍方面，如果給我選，便希望加一隊《METAL SLUG 2》新角色(不是阿星所說的第一集呀)。(教主按：呀，這個教友原來有看《街機皇》的)

至於系統方面，當然希望保留省略指令及怪異系統，(教主按：喂，《KOF97》中好像沒有一個系統叫「怪異系統」的)還有保留《KOF 97》的兩個MODE。而ADVANED MODE就要改動一下，就是迴避攻擊的空隙再短少少，至於超必殺技方面，希望出招時全身無敵，好像八神的八稚女那樣，(教主按：八稚女的無敵範圍只限於上半身喲)但是不要太長，只要有就可以了。因為在《KOF 97》時，出超必也並非每次也能被開對手之攻擊，反而被人打到返本。尤其是真吾的超必，根本沒有無敵時間。還有希望連續技接必殺投會補回Hits數。最後希望空中投會減弱點。

其實我玩《KOF 97》還未夠喉，所以我不會心急期待《KOF 98》，反而我心急期待PlayStation的《KOF 97》。

謎之PlayStation機主
ARTO
23-5-98

教主有話說：

WELL，一位非常之喜歡玩《K.O.F.》系列的教友。不過，經驗話給我知每集《K.O.F.》之系統都會來個大格新，令到玩者又要來個重新適應。那麼，今次《K.O.F.》又會變成怎樣？會否由兩個MODE變成三個MODE？(~~~，不會吧~~？？)噢，還是不要瞎猜了，拭目以待吧。



傳媒對遊戲看法的改變

記得以前紅白機、世嘉和PC ENGINE三國頂立的時候，只能在某份報章的副刊中看到一版有關電視遊戲／業務用遊戲的資料，及只有幾本遊戲的專門雜誌（筆者覺得有些是廣告多於介紹遊戲和攻略的），好像「遊戲機」真是會令小孩子們「玩物喪志」似的。但是，今天我們可以隨時買到有關電視遊戲／業務用遊戲的專門雜誌，連潮流雜誌、電視和電台也有介紹或報導，這是不是因為傳媒對遊戲的看法改變了呢？

筆者覺得，傳媒（包括電視、雜誌和收音機等等）都開始報道有關電視遊戲的資訊，是因為有所需求，而並非正視電視遊戲的原故。因為如果能吸納大批機迷為讀者／聽眾，銷量／收聽率和收入都必定會大增，所以自從電視遊戲普及化之後，有報道電視遊戲的媒介就大增了，除了雜誌數目增加之外，連電視、電台都加入了戰圈。

自從家庭用次世代遊戲機及業務用機開始受到青少年歡迎，出版商們看到青少年消費力強一點，所以大大小小以青少年為對象的遊戲雜誌如雨後春筍一樣充斥市面。除了有不少新進作者和遊戲雜誌創刊之外，連一些雜誌也開始加入了對電視遊戲或業務用遊戲的報道。不過眼見有報導遊戲的傳媒中，質素有點參差不齊感覺。記得筆者曾經看過一本本地製作的雜誌（名字不方便提及了），竟然只有封面是彩色，而裏頁卻是完全黑白的！而且一張有關遊戲的圖片也沒有，連遊戲的日文名稱也譯錯了，而且十分驚人，筆者還記得一句：「如果主角是八稚女的話……」（笑）又有另一本雜誌也令筆者感覺「語不驚人誓不休」，記得在裏面看過一則「秘技」之後，心想：「橫山光輝會不會因為版權上沒有自己的名字而要求遊戲再版，在裏面將自己的名字入加嗎？」這些事都令筆者十分擔憂。

不過，陸續有新的雜誌和傳媒對遊戲作報道，未嘗不是一件好事，因為能增加讀者的選擇。讀者現在能夠得到的資訊可以說是比以前多好幾倍，亦較全面。對於雜誌之間也可以當作這是一種競爭，能令雜誌改善質素去吸引讀者。不過，就筆者所見，現時的競爭不算是良性的——某些雜誌有意無意之間超越了應有的範圍，令這個競爭變得不平衡。雖然讀者們能更快得到最新的消息，但是到了最後，讀者可能甚麼消息也是在最後一刻才得到，或者得不到。

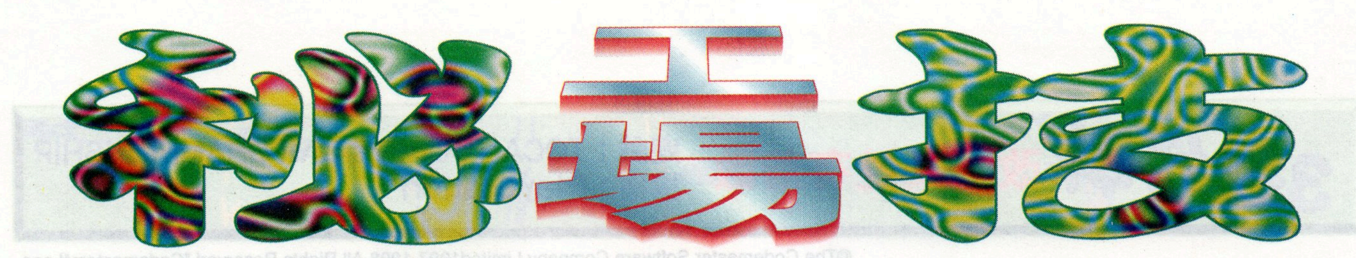
對於不斷湧現，報道遊戲（不論家庭機或是業務用）的傳媒，筆者希望新的和舊的之間能互相勉勵，為讀者們帶來最新最準的消息吧！　（古拉拉_B）

年青人是最有活力的一群，他們對每一種事物都會有興趣，希望可以嘗試一下，而很多商人都向這廣大的層面推出商品。年青人的好奇心和消費能力都很強，以及時下的年青人都喜歡打機這玩意，他們會為了增加對遊戲的認識和尋求更多更快的資訊，於是便買一些雜誌來看看。而這一點似乎被一些出版社發現了，所以一時間在市面上的雜誌便紛紛在刊中提供了一些跟遊戲有關的資料。

現在跟遊戲有關的刊物有很多，以專門介紹遊戲的雜誌。這樣可以使用讀者有更多的選擇，就連報紙和以青少年為銷售對象的周刊都有報導一些有關遊戲的資料，而圍繞着遊戲而推出的漫畫也越來越多，這証明遊戲的資訊正慢慢地成為一種本地文化。隨着遊戲的接觸層面漸漸擴大，使一些商人以為出了一本遊戲雜誌便會有錢賺，所以遊戲雜誌便在一瞬間在市面上湧出來，由於市場的競爭力大了，令到有一些受不住衝激的出版社停刊，有一些也在「搖搖欲墜」，不過也有一些想在這市場上立足，而不斷地作出改良和變革。

以上出現的情況是好的，因為除了能讓讀者們有更多的選擇之外，在這適者生存的情況下，能夠使讀者們得到最好的資料；不過這一點也是壞的，由於有一些刊物為了吸引讀者，有時會誇張失實，做出一些誤導讀者的訊息，令讀者得不到幫助之餘，還浪費了他們的精神和時間，這一點是要不得的。各大遊戲雜誌為了打響旗號，所舉辦的活動和抽獎的獎品越來越有份量，想起筆者身為讀者的時候，也會被那豐富的獎品吸引而去購買一本來參加。

就遊戲雜誌資料的準確度和速度這方面來說，是每一本雜誌也不同的，雖然更多的選擇對讀者來說不失為一件好事，但是對於本地的遊戲雜誌過份的出現，而內容的質素又不太好的話，這樣在面對讀者之前應該做足準備啊！　（格仔）



2級勁料 GEESE和OMAKE的出現條件

遊戲：REALBOUT 餓狼傳說 SPECIAL~DOMINATED MIND
機種：PlayStation

要他出現的條件不是太難，但也不算很易（......廢話），其實只要玩者在跟BILLY對戰之前，FIGHTING LEVEL POINT要有380以上，這樣他便會走出來搞搞震了，而FIGHTING LEVEL計分方法請看下表：

FIGHTING LEVEL	SSS	SS	S	AAA	AA	A	B	C
FIGHTING POINT	53	45	33	25	17	12	9	5

至於OMAKE內出現的三個模式便為大家解釋一下，首先是動畫鑑賞，要得到這東西的話，便要在沒有續關的情況下將遊戲完成一次；而要得到插畫，玩者必須在完成遊戲之前將GEESE打到，這樣便可以得到該角色的插畫了；有關必殺技選擇的方法，玩者便要將SURIVAL MODE完成一次，這樣便可以選擇該角色的必殺技SHORTCUT了。


■死唔斷氣嘅GEESE

■遊戲中嘅插畫十分精美



■辛苦經營返嚟嘅必殺技選擇



提供者：黃家誠

遊戲：LANGRISSER V
機種：SEGASATURN

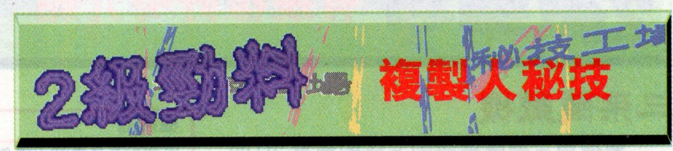
想有免費魔法用，就先要召喚一隻不能夠使用魔法的怪獸，然後要在地圖上找一個人對那怪獸使用魔法，之後便按掣取消。要那一隻怪獸使用魔法，這樣螢幕上便會出現一句說你不能使用魔法的訊息，但是當你取消的時候，便可以使用之前的角色所選用而沒有用到的魔法了，而這樣是不會消耗該角色的MP。



■然後就搵一個人對住佢用魔法


■跟住要隻怪獸用魔法，在取消之後便會出奇地可以使用魔法


■首先叫隻嘢出嚟



遊戲：銀河英雄傳說
機種：PlayStation

廢話少講了，立即說明這秘技，首先進入了參謀設定畫面，把要複製的武將選為參謀按「○」來決定，在決定之後便立即按「×」取消，這樣便會發現「予備」及「艦隊幕僚」名單上會出現了相同的武將，只要到其他的艦隊重複上述的步驟便可。另外，該武將在戰鬥中得到的經驗值也會因複製的次數而倍增。



■在這畫面重複輸入一次便可


■有好多個一名嘅人呀！

3級好料 改名換姓有着數

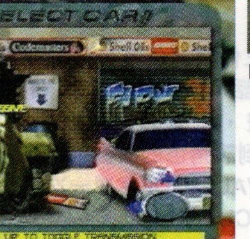
遊戲：TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP
機種：PlayStation

遊戲中在輸入名字的時候，如輸入下表的名字，便會有相關的特別效果，若成功輸入後是會有一聲音效的：

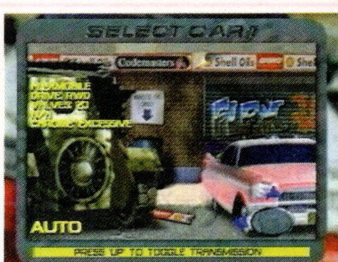
名字	效果
CMTOON	將背景變成有趣的氣氛
CMCOPTER	使用直昇機的視點
CMHANDY	使用軟盤的視點
CMDISCO	營造 DISCO 佈的迷幻氣氛
CMRAINUP	在比賽的時候下雨
CMFOLLOW	改變為 COURSE SIDE 的視點
CMCHUN	改變為司機的視點
CMLOGRAV	不論任何設定
CMCARAGE	可以使用坦克車和
CMSTARS	將比賽背景變成夜晚
CMMICRO	以上空的視點來進行遊戲
CMNOHITS	玩者的車變成透明
CMCATDOG	在天空中落貓落狗（落貓狗雨！？）
JHAMMO	可以選擇所有賽道
GONGOGO	可以使用所有車輛



■在這畫面輸入名字



■搞乜鬼啲貓貓狗狗亂咁飛㗎



■所有車都可以揀了

2級勁料 有幾樣好嘢介紹

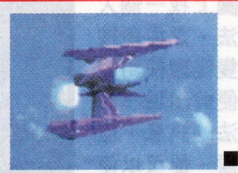
遊戲：THUNDER FORCE V PERFECT SYSTEM
機種：PlayStation

三架隱藏機

要使用三架隱藏機的方法的要靠 2P 的手掣，然後在 2P 的手掣按着△、○或□其中一個，再按 1P 的○來決定便可，而△、○和□是代表三部不同的機體，如要增加 CONTINUE 的數目的話，只要遊戲的時間超過 3 小時便會增加一個 CONTINUE 了，在下面會介紹各隱藏松的性能：

機體名	選擇掣	攻擊力	速度	得分	輔助機數目	輔助機回轉速度
RVR01E量產型（綠色）	△	37.50%	100%	2倍	3個	標準
RVR01E量產型（綠色）	○	112.50%	218.75%	標準	2個	0.75倍
RVR01E量產型（綠色）	□	175%	37.50%	標準	2個	1.5倍



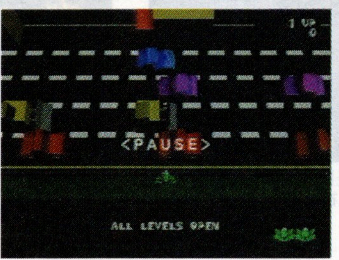

■三部隱藏機



3級好料 可以選關喇

遊戲：FROGER
機種：PlayStation

要選關是有一個很便利的辦法，便是在遊戲中按暫停，然後順序輸入「右、□、△、□、△、R1、L1、R1、L1、△、□、下」，若成功輸入會聽到一聲青蛙的叫聲，而在畫面的最下方便會出現「ALL LEVEL OPEN」的字樣，之後按 SELECT 結束遊戲，這樣便可以任意選關來進行遊戲了。



■在青蛙叫之後便有「ALL LEVEL OPEN」這字樣出現

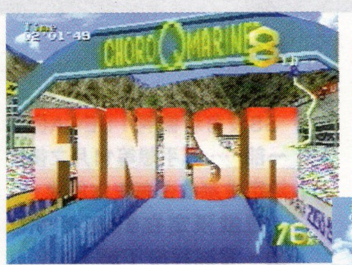


■立即往最後一關看看

3級好料 寶箱任你搽

遊戲：CHORO Q MARINE Q BOAT
機種：PlayStation
提供者：肥文

只要玩者厚着面皮地走去拿個第8名回來便可，在比賽模式中玩者要用後波以第8名的成績過關之後，玩者是可以繼續移動的，這樣便可以利用這個機會四處找尋寶箱，而玩者在這段時間內所找到的寶箱，是會被計算在內的，當玩者覺得足夠了，便可以按SELECT離開。



■又要攞第尾喇．



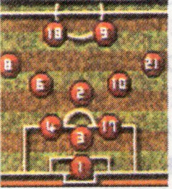
■哈哈，這樣便可以集齊所有寶箱了

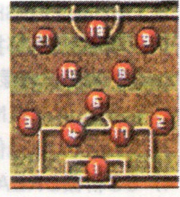
■不過唔緊要，因為可以周圍搵着數

4級辣料 追加新的陣形

遊戲：FORMATION SOCCER'98~加油日本！在FRANCE
機種：PlayStation

完成了HUMAN CUP之後，再進入遊戲，在設定陣形的時候，便會發現本來只得11種，現在卻增加了10種，之後便將這個進度儲存起來，以後便可以使用這些陣形了。





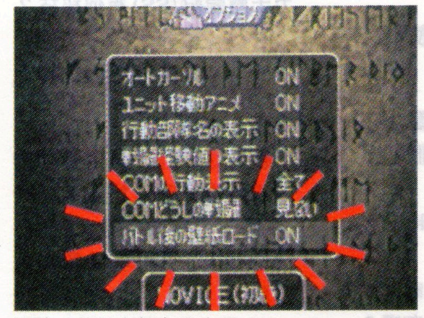


■有多11種可以選擇了

4級辣料 一定捉到怪獸（只限青屬性）

遊戲：BRIGANDINE~幻想大陸戰記~
機種：PlayStation

要使用這一個必先有能使敵人迷惑的魔法，在戰鬥時將敵人的首領擊倒之後，其他怪獸是會逃走的，這時便使用魔法令到這些怪獸變成「魅了」的狀態，這樣便可以100%地捉到他們了，還有在進入OPTION的時候同時按下L1和R1，便可以進入隱藏OPTION了，在隱藏OPTION有更多不同的設定。



■這　的設定很有用的啊



黑手有話説

近來收到的信又多了，不過各位已來信的讀者請放心，黑手不會將你們的信投籃的，請耐心等候吧！另外是希望各位來信的讀者們，請寫清楚一點想問的問題，那麼便會更快得到回覆的(因為黑手眼睛開始模糊了，而且視力正在衰退……)。

幕（是「幕」不是「慕」）後黑手……

TO MR．慕（幕）後黑手……

本人是貴刊之長期讀者，近來受遊戲問題所捆(困)擾，希望能替我解答：(唔該晒)

1) SATURN的《BIOHAZARD 2》要到幾時先出呢？？月？日
2)《BIOHAZARD 2》的攻略你們會何時繼續呢？
3) 黑手認為SATURN有什(甚)麼驚世RPG GAME？
4) SATURN將來還會否再擁有「正」的槍GAME？
5) 你認為軟盤買唔買得過？因為400幾實在大(太)恐怖了！
6) 最後一樣：本人買了「××機械人大戰F完結編×極攻略編」，有幾樣嘢唔明……(下刪幾萬字，唔係……係幾百字咋)

SORRY！太多QUESTIONS，請盡可能解答！
祝銷量不盡
似水長流

第 27 使徒上

第27使徒：

本黑手亦受到極大量之來信所困擾，請神打救我們吧！哈哈

1)《BIOHAZARD 2》暫時未定發售日期。
2)《BIOHAZARD 2》的攻略本補完版都派完了，你還未有嗎？
3) 黑手個人認為暫時未有一隻RPG能打動黑手的心，但是令黑手很「驚」的RPG卻很多。
4) 這個問題看來不宜太早定論。
5) 如果你只是買個軟盤來擺，再貴的軟盤都買唔過。
6) 不好意思，那不關我們的事，請寄信到那攻略本編輯部吧！

(你寫了兩個第四題啊！)
祝寫字小心

黑手畏高啊！

高高在上的幕後黑手～

本人第一次來信，希望您能解開我的困難，從黑暗把我帶到光明，請您替我解答問題，原本不想麻煩黑手，但是真的不能解決，有所阻礙請見諒～

1) FISHING KOSHIEN II(SS)甲子園2有沒有秘技，聽説可以2人對戰，但怎樣才可對戰呢？
2) 你認為值得買N64嗎？
3) SS有沒有出過便利店時代2？
4) SS新機DREAMCAST，你認為會否出生化危機？
5) 七之秘館—戰慄之微笑(SS)何時才推出？，開發程度有多少%？這麼久還沒出？
6) 現在我想買PS，但DREAMCAST快將推出，我應否等待DREAMCAST，放棄買PS？
7) HERC'S ADVENTURES大力士歷險記(SS)有何秘技？

來自地獄的死神上

來自地獄的死神：

你所看的《遊戲誌》是否陽間的人燒給你的呢？好怕人……

1) 在輸入名字時，輸入「へらたいせん」便可以選擇二人對戰。
2) 如果我認為值得，你會認為值得買N64嗎？
3) 好像沒有。
4) SS沒有新機啊！SEGA倒有一部……黑手想等11月之後才決定推測會否有生化危機。
5) 遊戲預定在98年冬季推出，發開程度不詳。
6) 你應該考慮有沒有足夠的錢和時間，否則再多的選擇都是多餘的。
7) 暫時沒有。

又一個「點解症候群」患者

各編者好：

本人現有以下問題請教：

1) 點解貴刊的「超級機械人大戰F完結編」的攻略，第74期去到55話，到第75期時突然跳左去60話，點解？
2) 點解我用トロワ(多諾華)説得唔到 ヒイロ(希羅)？(47話)(沒有説得一欄出現)
3) 點解我在「F」中曾用座間翔説得托特，到「完結編」時在47話中，座間翔和瑪菲走到托特旁邊時，沒有「説得」這一欄出現？
4) 75期《遊戲誌》的一級秘技，「夢」的特別使用方法好似不太清楚，可否詳細再説一次呢？「按2下B鍵」的意思是否「按兩次B鍵」(但按一次B鍵已經CANCEL出番之前的畫面)
5) 選擇「宇宙編」或「地上編」之後會合，所得的機體是否一樣？

請盡快回答
祝貴刊銷量節節上升

堅仔

堅仔：

黑手想答你嘅問題，奈何黑龍比我更強(手又怎能敵過龍呢？)，所以你的信由黑龍代答了(特別鳴謝)。

1. 對不起！這能是一些技術上的錯誤，不過，話數的錯是不會影響劇情的，放心！
2. 唏！要先用狄奧，然後才用多諾華，這樣才可以説得希羅的。
3. 噢！記着，要説得托度成功，除了在《F》的「浮上」一話之中以座間翔説得他之外，在《F完結編》的「惡意之奧拿」一話中，要順序以瑪比露及座間翔説得托度。
4. 對了！是按兩下B掣……又對了！是要回到之前的畫面。
5. 由於在宇宙編和地上編之中所取得的機體是不同的，所以就算合流之後，機體也會有所不同的。

祝早日説得希羅

造夢中打機！？

幕後黑手先生：

在下第一次來信，希望你能解決我多年的心願，多謝！

1) 我曾經玩過「初代熱血硬派」(在超任的)是ARPG GAME，但無論怎樣也打不爆機，在下試過買攻略看，發覺以(已)打到最後，又説甚麼乘機車(請為在下解釋甚麼是機車)去打大佬，在下試過行畢所有停車場，都找不到。這是在下的心結，在下經常發夢到打爆機，但醒後才發覺是幻象，真是好慘！希望黑手能幫脱苦海！
2) 在下曾經見過《FFVII》中艾雅莉絲可以用到大空洞(最後)，立即走上前問，原來用他金手指的，但他不給我那金手指，所以希望黑手能提供這金手指給我！
3) 在《完結編》中，我用金手指時，發現有ネオ・グランゾ

ン，即魔裝機神中那部，不知是否可以進入隱藏關去打，如貴刊現時不能透路，則請暗示會或不會。

祝

GPM銷量全港冠軍！

長期讀者

大魔王克斯脫拉的兒子勇者哈梅爾上

大魔王克斯脫拉的兒子勇者哈梅爾：

請你放下心中牽掛吧！這是對身體有害無益的。

1) 這個遊戲實在太舊了，黑手也只是玩過一會，實在……不過能告訴你機車是台灣對電單車的稱呼。
2) 那金手指只會給你一個無生命無感情的艾雅莉絲，如果你真的想要，就寄一個回郵信封來吧！
3) 如果使用金手指的話，的而且確可以改出非常多的機體，不過，有一些機體是造了出來不過在遊戲之中沒有使用到的，ネオグランゾン便是一個例子，而且，改這些機體出來可能會「死機」的，小心！

祝早日不需用金手指

誰說編輯只有「哥哥」？

TO 編輯哥哥：

小弟第一次來信，有些問題敬請哥哥回答。

1) 在PS版《BLUE BREAKER～笑顏之約束～》裏怎樣才可以令四天王中的LAMILLE和隱藏角色LAKER加入我方。這一題極為重要，如不懂，請盡量請教有關廠商，拜托。
2) 玩PS遊戲途中如SAVE時POWER OFF，會有甚麼後果。
3) 甚麼是DEBUG MODE。
4) 如要參加你們的抽獎遊戲，參加表格應怎樣放。
5) 你們抽獎時，是來信時先到先得或是到截止日期時在眾多信中抽出中獎者的信。

希望能回答所有問題。致萬二分感激

ホークアイとケイン上

ホークアイとケイン：

你是兩個人嗎？求你別再說哥哥啦，黑手也想有個女黑手啊～～

1) 那你又為甚麼寄給我而不是廠方呢？
2) 輕則會失去SAVE，重則會壞機，切記！切記！
3) 這是開發遊戲的術語之一，是除去遊戲中的錯處(DEBUG)的模式。
4) 你要將填好的表格放去一個寫了正確地址的信封內，拿到郵局或郵箱投寄。清楚未？
5) 先到先得的不是抽獎，而是好彩。如不是「抽」又怎會叫做「抽獎」呢？

祝早日解決問題

無眼睇

黑手你好！

又係我呀！喱係上次嗰個話唔睇《遊戲誌》就失去人生意義嘅MURDER呀！今次又要麻煩黑手解決一下我以下既問題！

1) 我將我原本嘅嗰台家用機賣咗，本來想話買番台PS玩，但係新出嘅DREAMCAST對我又產生了極大的引力，黑手點睇呀？
2) 本人聽說了一些有關PS2的消息，請問以黑手推測PS的遊戲有沒有可能在PS2上也玩到？(即是兼容)
3) 任天堂是不是真的計劃着NINTENDO 2000？
4) 雖然貴刊是不同意，，也不希望有抄(炒)書事件發生而也有實際行動，但所謂「近水救不了遠火」，因為第76期《遊戲誌》特別版喺內地要六十幾蚊至有交易，而我嗰本要成68蚊……
5) 請問貴刊除了介紹遊戲外，還否可以對遊戲的制作人員，遊戲界的重要人物也作一些介紹和批論？
6) 聽說SNK社規中有「剖腹」這條，真定假？！
7) 我一直托我香港嘅朋友搵嗰套女神嘅金屬卡，但搵唔到。(聽)聞黑龍哥哥有入貨，請問他是在哪買？2300一套有冇交易？(請黑手大人唔好話寄錯雜誌信箱！)。
8) 貴刊E—MAIL(地)址
9) 為何SATURN在中國有代理而PS卻沒有，是否SONY還在觀望市場。
10) 為何內地有很多用薄紙盒裝嘅PS碟，碟底係黑色嘅，但碟面就有中文字，黑手點睇呀……

祝貴刊生日快樂，雖然係遲D

殺手上

殺手：

人生意義，對於黑手來說，早就沒有了，只有美麗的異性才能令黑手從沉睡中甦醒……

1) DREAMCAST 11月才有得「睇」
2) 從事實上看，理論上有機會有這麼的一個可能性。
3) 同上，從事實上看，理論上有機會有這麼的一個可能性。
4) 對於這個問題，黑手實在抱歉未能改善。唯一一個提議是杯葛炒書的傢伙吧！。
5) 在介紹新遊戲之餘加入這些資料這個提議，一直都有在計劃中，謝謝你的意見。
6) 對於這個問題，黑手建議你試試「問米」或者召喚死了的SNK工作人員來驗証一下。
7) 威迫利誘之下，黑龍終於答應我可以提問，黑龍說在旺角信×中心的三樓某一間店買的。
8) 請看目錄。
9) 黑手亦在觀望得到這個問題的答案……
10) 「冇眼睇」，又是一隻海賊版。

祝生意不興隆(因為你是殺手嘛！)

黑手是不會發光的……

有友(善)的幕後黑手さん：

小女子是第一次來信，相信黑手さん一定可以幫在遊戲機上有無數問題的我，解決所有的問題，黑手さん你又(有)如黑暗中的光柱，引道我們解決遊戲上的問題。

1) 超任有一隻SAILOR MOON的遊戲叫做美女少戰士SAILOR MOON ANOTHER STORY的RPG遊戲裏，怎樣才能出到協力技和回復技？是不是要在戰鬥中，選擇上面七個的其中一個呢？如果不是的話，又是不是要在賣HP或EP的店舖中，買一些金錢上較貴的東西，來出協力和回復技？除了這個問題外，在這隻遊戲中，SAILOR SHOOT ATTACK，SAILOR VICTORY ATTACK，SAILOR ARROW ATTACH，SAILOR CLUSTER ATTACH又怎樣可以出到？是不是要在一定的關才能出到？要玩爆機這隻遊戲時間要多少？(下刪數十字)
2) 請問在サクラ大戰內，除了女主角外，卻沒有其他女角的變身畫面？
3) 黑手さん你本覺得サクラ大戰2內，誰的相片是最美，(請說六個)，本人覺得アイリス、壽美麗、完奈、瑪利亞、利尼、織姬的相片是サクラ大戰1代和2代最美的。

P. S.小女子是不是很多話說，真的要說100個對唔住。

壽美麗上

壽美麗

因為黑手只愛鬥智鬥力，所以只有請MS代答你的問題了。(特別鳴謝MS)

1) 在超任的《美少女戰士SAILOR~ANOTHER STORY》中，回復技的確是可在戰鬥時使用，亦能在道具屋買回復的道具，此外，還可在必殺技裏找到。至於組合技使出條件，必須在戰鬥時有齊那麼多人才可。記錄則可找露娜P的。
2) 的確在《櫻大戰2》裏是沒有其他人的變身畫面。
3) 除了織姬和完奈之外，其餘都很美。

MS 代答



第十七回

電腦戰記

「情報戰爭」

人類的歷史是由戰爭所構築起來的……即使來到電腦歷時代，這種狀況並沒有多大的轉變。不過，在重複的爭戰中，人類至少認清到在爭奪在戰火波及下，受放射能污染、化成焦土的土地是毫無意義的，人民和經濟生產力才是國家最重要的資源，像以往數世紀的大小戰爭都不過是愚不可及的行為。於是，不會損害土地，沒有物理性破壞，無污染，但同樣具有摧毀敵人、打擊對手、侵略等效果，甚至比傳統戰爭更高效率，純粹以資訊和經濟貿易作媒介的「情報戰爭(Information War)」取代了傳統戰爭；無邊無際的資訊網絡成為了這個時代國與國之間的「戰場」。

■戰爭對環境的破壞，導致都市被水淹沒

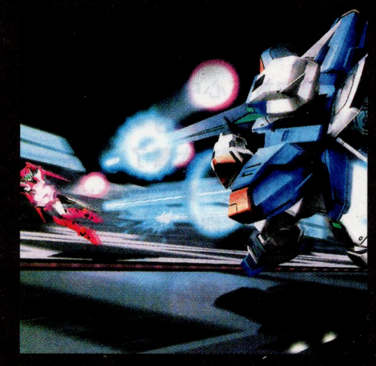
「限定戰爭」

不過基於人類對物理性戰爭、鬥爭的渴求，傳統戰爭並未消失，並發展成一種受大量公認規則嚴格限制的新形式——「限定戰爭」(註13)。當人類建立起系統化，在政治、經濟和文化上都毫無破綻的社會時，這種將「破壞性」減至最小限度的「限定戰爭」提供了活化經濟，刺激社會文化，政治上的宣傳，與及「決定雙方命運的手段／遊戲」等等的作用。簡單來說，「戰爭是當權者的遊戲」這本質並沒有絲毫改變。

「XMU計劃」

在這種環境下，「限定戰爭」中不僅對使用的武器性能上有極高的要求，而且戰爭場面本身還是極具宣傳價值的「商品」。因為「限定戰爭」是對人類社會(包括地球、月面都市、月軌道上的太空站、金星、木星、火星以及外宇宙殖民地)作全面傳播的「大型娛樂節目」，如果能大受歡迎的話，將會帶來極豐厚的利潤！要發揮宣傳效果，追求畫面的刺激性，當然首推互相以人類的血肉之軀作戰的畫面最能震撼人心，可是過份的血腥暴力場面會受一般倫理規定所限制(註14)，因此並不適合。而「高完成度的巨大人型戰鬥兵器」正好滿足了「能帶來肉搏戰的觀能刺激，但又不致血腥，不會被評為年齡限制」的商業要求，而且兵器本身亦能成為一個龐大的市場。以有人機體Master Unit(簡稱M.U.)配合M.S.B.S操作的「XMU計劃」就是在這情況下於V.C.0070年代後半展開。

當時，M.U.被定為可作高速展開的地上據點制壓用兵器，而有關開發的特別要求有以下三點：





1.對應中~近距離射擊戰的射擊制御系統
2.在中~近距離射擊戰中有絕對優勢的高機動力
3.能發揮以上性能的操縱系統

不過，由於以當時的技術，達到要求的高機能根本不能收納在設定的骨架內，整個XMU計劃只有在V.C.0080年代被擱置。最主要的問題在於出力系統和能量貯藏，因為維持達到要求的高機動性能需要莫大的能量，要將之收納在只得十數公尺的機體內以當時的技術來說實在不可能。直至後來應用了「V. Converter」等超技術，「XMU計劃」的理想才由電腦戰機Virtualroid所實現。

第二次V計劃

V.C.0094年，應用Reverse Convert技術，以XMU-04和XMU-05兩機為藍本的試作機實驗順利完成。雖然要動用莫大的能源(約為0 PLANT 80%的動力)，而且生產效率極低，製作4萬至6萬部V. Converter才能完成一部XMU，不過因為能製作出以人類既存技術所不能製成的物件，0 PLANT亦對「自虛空中創造出試作機」一事很自豪而繼續研究。不過當他們向最高幹部會提出申請研究預算的時候，卻因之前BBB單元時的失敗而被拒絕，在無計可施之下，0 PLANT唯有將當時開發中的試作機「XMU-04-C」和「XMU-05-B」改修為實戰用，投入AREA 13的限定戰爭中。

雖然機體尚屬未完成，但預料之外的出色戰果卻打動了DN社高層，於是，研究內容由當初的「構築C.I.S.突入系統」轉變為「開發機械人兵器」，放棄了原來的Virtualroid和BBB單元(註15)。此舉雖引起不少研究員不滿，覺得自己的成果淪為戰鬥兵器所用。而在最高幹部會的強硬態度下，不少研究員只有抱怨離開0 PLANT，而MBV-04「TEMJIN」(由XMU-04-C發展成)和HBV-05(由XMU-05-B發展成)的成功，亦成為開發日後各類型電腦戰機的契機。

註13：當時「限定戰爭」的各種規章非常繁複，大概包括了參戰者的所屬組織、參戰規模、使用的道具(武器、裝備)、戰爭的公然性等等。而且戰爭狀況會作實時轉播，是這時代最重要的「娛樂」

註14：過份殘忍血腥的畫面會受「年齡限制」影響未能全面轉播，甚至被刪除、禁止放映

註15：後世提及的Virtualroid皆指「戰鬥用Virtualroid(VR)＝電腦戰機」，其「C.I.S.突入系統」的原意已被遺忘。而為了區分此兩種截然不同的「VR」，為研究C.I.S.而設計的被稱為「原型電腦戰機Original Virtualroid」。

參巧文獻：
CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON REFERENCE SCHEMATIC
(© SEGA ENTERPRISES,LTD.1995,1996,1997)
CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON GRAPHICS PERSPECTIVE
(© SEGA ENTERPRISES,LTD.1995,1996,1997)
電腦戰機編年史(© Dyna-tech & Nova Co., Inc.出版課)
電腦戰機開發秘話(© Dyna-tech & Nova Co., Inc.出版課)



紅白機經典遊戲

黑武士變身！！蠍子怪人！！

STAR WARS

發售日：87年12月4日
售價：4900日圓
製造商：NAMCOT
類型：ACT.

TEXT BY：小健健

不知是否KONAMI在紅白機上實在出了不少經典名作，有意無意的對上三期也是講KONAMI的遊戲。（上期積奇這傢伙連盒面$240這銀碼都登了出來~~）唔，今期可要轉轉口味了~~。不講KONAMI，就說說NAMCO的吧。唔，不如就講講由NAMCOT（不知何解要多個T~~）所開發的《SATR WARS》啦！！

戲味十足的OPENING！！

這遊戲的其中一段OPENING，是重演了電影版的一個經典片段——一架小型宇宙船在無邊的宇宙中飛過，尾部還把一支支LASER射出來。未幾，一架比它大數百倍的宇宙艦從後追上，還不時以LASER攻擊~~~~。

以當時主機的能力來說，只能把提供簡化了的圖像來作交代。但那種壓迫氣氛及神髓還能演繹出來，實在難得。如果是現在的次世代遊戲機，甚麼也是播片，雖然像真，卻好像少了點味道~~。

混合了多種遊戲於一身！！

上期所介紹的《鱷魚先生》，是一隻橫向動作加3D SHOOTING的遊戲。而今次所介紹的《STAR WARS》也是由這兩種元素所組成。我們的主角天行者（有人譯做任天行，甚至是史佳莫加都可以）要在各星球中冒險，而在星球進行遊戲時是會以橫向動作進行。而當在一個星球的冒險完成了，天行者就要駛著宇宙船去到另一個星球。而玩者就要用一個3D視點擊落一定數目的敵機，方能降落。

就是因為它是一隻既有得劈怪獸、又有得射飛機的遊戲，令喜愛這兩方面的玩者也可樂在其中。

電影劇情再現！！

既然這是一隻以電影「STAR WARS」為藍本的遊戲，所以遊戲也有不少電影的劇情出現。例如在死亡星中，天行者一行人被困於垃圾槽中。那時就一定要像電影般召喚R2T2，叫它把關掉機關，不然就會活活被夾死。就是因為這樣，令玩者玩起上來更有投入感。

願力量與你常在！！

在電影中，主角要不斷地啟發自己的力量。而在這遊戲內，只要玩者收集敵人留下來的鑽石，就可使用各種各樣的特殊能力。例如時間停頓、飛行等等，而有些地方更一定要玩者使用這些力量方能通過。

小健健的童年回憶

唔，這GAME推出的時侯，我還是一個中一學生，真是兩行鼻涕，就如傻仔一樣。而第一次接觸這遊戲可說是在《A笠》的攻略中。未幾，某位同學買了這遊戲的原庄盒帶，而且時常乘午飯時間跑上去他家玩。我初時可真給它那鍍金盒面深深吸引。不過非常古怪的是，為何那個黑武士一時又會變蠍子、一時又會變恐龍的呢？他不是天行者的老爸來的嗎？何時變了「蒙面超人」中的怪人？不過這遊戲實在太難玩，到現在為止都未爆過機，只是去到雪地那裡而已~~。



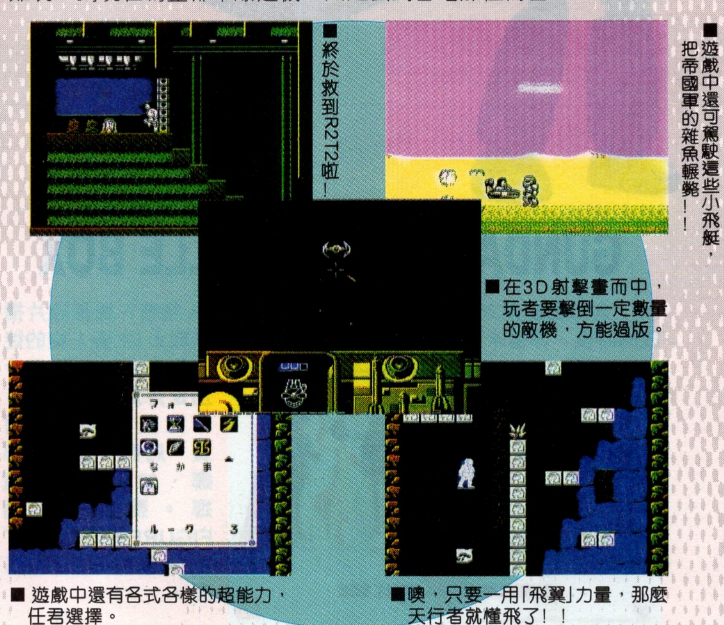
■小飛船在宇宙中飛過……

■原來正被巨型戰艦追擊

■喂！！你妹妹給你老爸捉住了！快快去救她吧。

■波士黑武士！！變身！！

■變成蠍子怪人！！（等我插爆你隻眼！！）



■終於救到R2T2啦！

■遊戲中還可駕駛這些小飛艇，把帝國軍的雜魚轟斃！！

■在3D射擊畫面中，玩者要擊倒一定數量的敵機，方能過版。

■遊戲中還有各式各樣的超能力，任君選擇。

■噢，只要一用「飛翼」力量，那麼天行者就懂飛了！！



主持人：小健健

今期是BANDAI的世界！！

WELL，本來上期的「落街買新嘢」是有個甚麼「特撮英雄大集合」的，但因為稿擠被刪掉了。唔，那麼今期講甚麼好呢？當然又是我最喜歡的機械人啦！！

MASTER GRADE SERVIES GUNDAM RX-78 GP02A

呀~~！！終於推出啦！！繼GP01後，它的宿敵GP02終於也被MG化了！！雖然它的設定有點古怪，(一座幾乎有一幢大廈那麼高的盾，原來是散熱器~~)但怎說也是霸氣十足的一台高達！！(一炮可把一隻小渣古一分為二呀！！)WELL，說到忘形，究竟何時出呢？原來已預定於6月發售。(唔？推出了嗎？)而售價是4000日圓。(WELL，這東西可能會被炒~~)

超合金魂 鐵甲萬能俠 BLACK VERSION！！



早陣子炒到千餘元的「超合金魂 鐵甲萬能俠」，現在有了行貨，五百多元有交易。不過這邊廂，BANDAI又有新的「超合金魂」推出了，這就是「超合金魂 鐵甲萬能俠BLACK VERSION」！

唔，基本上這個「BLACK VERSION」跟之前推出的分別不大，只不過是把萬能俠改以銀色及黑色為主色罷了。然而，在這盒玩具內除了有這座黑色鐵甲能俠外，更有一個銀色的MINI超合金——全身的兜甲兒。至於售價嘛，是6800日圓，(即是還比原本的貴了一千日圓！！)而將會於9月發售。





MASTER GRADE SERVIES 鍍金版 RX-78 GUNDAM及SZ-006 ZETA GUNDAM

記憶所及，BANDAI曾經把MG版的RX-78 GUNDAM以透明膠翻造，弄了個透明版的GUNDAM。(還有渣古呀)現在，BANDAI為了記念高達20周年，就推出鍍金版RX-78-2 GUNDAM及ZETA GUNDAM。它們皆是用回以前MG版的舊模，不同的是模型已被分部位地按照設定的顏色，鍍上色彩。唔，這種分部位可同顏色的電鍍，可說是BANDAI的新嘗試。而隨模型更會附送駕駛者模型乙個。(即是RX-78 GUNDAM就送阿寶；ZETA就送嘉美尤)

售價及發售日方面，RX-78-2GUNDAM是於6月發售，售價是3500日圓；而ZETA GUNDAM是於8月發售，4000日圓。



GUNDAM CHARA COLLE BOX

大家還記得20年前那套「機動戰士」的主要人物嗎？還是該片播放的時侯，你還未出世？現在BANDAI推出「機動戰士」主要人物的迷你FIGURE。他們分別是丹尼、瑪中尉、布拉度、美美、阿寶、馬茜、馬沙、娜娜、加曼及依沙蓮娜。整個10個FIGURE的比例是1／20。售價是2000日圓。





TEXT: KOTARO

序言

由今期開始拙者會為大介紹SNK開發策畫觀部第二策畫部部長河野浩行所着手開發的對戰格鬥遊戲，此子曾創作著名劍術對戰格鬥遊戲《SAMURAI SPIRITS侍魂》而令他聲名大噪，成為SNK繼松本裕司之後最為人所認識的開發人員。及後，他更接手《THE KING OF FIGHTERS》系列，引入新的系統和重新表現人物的形像，令遊戲性更上一層樓。其建立的成就着實功不可沒，使他日後有舉足輕重的地位。





對戰格鬥遊戲世界中的三國鼎立
CROSS OVER、TEAM BATTLE——《THE KING OF FIGHTERS》系列·第三回
《THE KING OF FIGHTERS'96》

新進化

由於創作人員想為遊戲帶來新的衝擊，所以在《THE KING OF FIGHTERS 6》中來了一個重大的改變。他們重新設定人物角色的特質，而基本系統亦被重新設計，將固有的漏弊大大改良，就以GUARD CRUSH和削減飛行道具性能的概念，令其成為以主攻為首、密着對戰的系統。



在《THE KING OF FIGHTERS 6》中採用了前後的「緊急迴避動作」取代固有的「攻擊迴避」，而過於被動、攻擊性能極大的反擊技巧「COUNTER攻擊」亦被刪去，至於由《THE KING OF FIGHTERS 4》已出現的「GUARD CANCEL」系統，則改良成只能以前後的「緊急迴避動作」作為「GUARD CANCEL」的主軸。



可是要數《THE KING OF FIGHTERS 6》中最衝擊的系統，就莫過於其「跳躍大系」的操作設計，令跳躍確切成為攻擊模式的一部份，對於日後的對戰格鬥遊戲帶來頗為深遠的影響。



後話

雖然創作人本着一心求變的概念，造出擺脫前作影子的明顯變化，卻令其犯上很多未知問題。的而且確，設計《THE KING OF FIGHTERS 6》的懸念是很好，亦獲得不俗的評價，不過就沒有反思系統對人物所構成的影響，因而未能討好一直支持的機迷，加上變化太大，令人重新接受時有無所適從的感覺。雖然《THE KING OF FIGHTERS》的革命並未就此成功，可是卻令其明白到遊戲需要和問題所在，對於日後《THE KING OF FIGHTERS》系列的變化上有着重要的影響。





黃金書屋

本欄所列售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售稅

文：米奇

雙界儀　第一卷

作者：霧島珠樹
出版社：角川書店
售價：780日圓

《雙界儀》是個故事背景很複雜的遊戲，相信不少讀者即使已打爆了機，也不太清楚事件的來龍去脈。如果你想以較簡單易明的方式來了解《雙界儀》的故事的話，這本漫畫應該會適合你。漫畫補充了不少遊戲中沒有交代的劇情，例如真柔如何承繼蒼龍魂和上劍山尋劍的故事都有一一交代。



SS版《美少女夢工廠～夢見妖精》完全攻略GUIDE

出版社：MEDIA WORKS　售價：950日圓

詳細分析父親的職業對養育女兒的影響，各種職業及活動對女兒成長的影響，並附有該職業的事件發生條件。結局方面，本書雖然詳細列出結局的達成條件，但並不是列出所有結局，只用一篇短文介紹了還有哪些隱藏結局。不過，大家也不用擔心，跟那些隱藏結局有關的事件發生條件書中都有列出來，憑着那些條件大家應該不難玩出隱藏結局的。

女主角之夢 1&2 公式設定資料集＋公式攻略GUIDE

出版社：MEDIA WORKS
售價：1500日圓

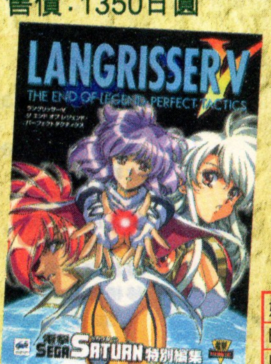
本似畫集多於攻略本的特刊。 面收錄了《女主角之夢》第一輯的所有原畫和和各種結局的插圖，第二輯的部分就收錄了各人物的原畫及攻略本，沒有結局插圖。攻略方面資料也算齊備，包括各事件發生的時間表、道具表和人物設定的影響。不過，大家千萬不要給封面和封底那兩張由電腦上色的圖所迷惑，雖然隨書附送的海報也很精美，但是書中的其他插圖……實在差得太遠了。



LANGRISSER V THE END OF LEGEND PERFECT TACTICS

出版社：MEDIA WORKS　售價：1350日圓

封面設計很吸引，內容主要分為四部分，分別是人物篇——簡介過去各輯遊戲的故事大綱和配上大量精美的人物設定插圖來介紹人物；基礎知識篇——詳細介紹遊戲系統；攻略篇——逐版介紹版圖和敵人位置，並附有敵增援位置，可惜的是沒有標明隱藏道具的位置。訪問編——訪問了負責的配音員和製作人；資料篇——包括各種武器、防具、魔法、轉職和人物設定問答的變化表。



孃樣特急公式攻略GUIDE	MEDIA WORKS	未定	7月31日
BATTLE ATHLETESS大運動會無差別解說書 宇宙撫子讀本	MEDIA WORKS	1900日圓	6月25日
DOUBLE CAST OFFICIAL GUIDEBOOK	ASPECT	1000日圓	7月17日



LANGRISSER V



SATURN／SRPG／SEGA／6300日圓

《LANGRISSER》系列由第一集到現在，每一集在下都有玩；由於是系列式作品，基本系統難免相似，但事實上每集都會有點新嘗試，例如今集行動力的系統就相當不錯，令遊戲的戰略性變得很高，而原智志的人物亦實在很有吸引力，今集在畫面方面也是做得最好的一次，那些並非原智志設計的人物亦不像上集那樣不堪入目，只是BGM方面覺得有點奇怪，有時會以為自己是在玩格鬥GAME……但這仍然是一個值得所有SLG迷一試的佳作。(J.J)

評分：

人物／機械:4.5分
畫面:4.5分
音樂／音效:3.5分
故事:4.5分
操作性:4.5分
投入度:5分
原創性:4分
難易度:4分
移植度:——

平均分:4.31分

終於也等到這遊戲出了，於第四集發售後不久便宣布推出的它果然沒有令人失望。由於上集的人物也會於這集中出現，使人玩起來更加投入。戰鬥系統的改良，使模擬戰時的真實感增強了，可是進入戰鬥畫面時還需要數秒的讀碟時間，可說是遊戲的唯一的缺點了。和前兩集一樣，把碟於電腦上開啟時可發現Omake，十分不錯，是這系列的擁躉一定要買！(積奇)

評分：

人物／機械:4.5分
畫面:4分
音樂／音效:3.5分
故事:4分
操作性:3.5分
投入度:4分
原創性:3.5分
難易度:3.5分
移植度:——分

平均分:3.81分

LINDA3 完全版



SATURN／RPG／ASCII／6800日圓

這RPG的故事、人設、氣氛亦相當個人主義，外表看像頗有內涵，但故事內容實則胡鬧古怪，遊戲系統看似簡單，玩上手後又覺蠻有結構，動畫部份水準極高，但遊戲畫面又可令你回味昔日情懷……這隻SS的完全版整體移植得十分出色及有誠意，原創模式及特典亦有姿勢又有實際，若厭倦了正方型式大製RPG的朋友不妨一試。(零式迪爾)

評分

人物／機械:3.5分
畫面:3分
音樂／音效:3.8分
故事:3分
操作性:3.5分
投入度:2.8分
原創性:4分
難易度:3.5分

平均分:3.39分

上回見到阿天草四郎製作此GAME的攻略時，可真覺得他十分可憐，居然要寫這些遊戲的攻略~~。雖說是名作移植，但沒理由還給這些質素之畫面給玩者吧？遊戲中除了播片及有配音外，基本上是一隻紅白機質素的遊戲來~~。而這個SATURN比較可取的是附GAME附送一隻SOUND TRUCK。唔，雖然這遊戲的意念是很有趣，但很難要玩者對著這些畫面直至爆機~~。(小健健)

評分：

人物／機械:3.0
畫面:0.9
音樂／音效:1.9
故事:3.8
操作性:2.9
投入度:1.8
原創性:2.8
難易度:3.0
移植度:4.4

平均分:2.7分

惡魔城X——月下之夜想曲



SATURN/ACT/KONAMI/3800日圓

曾經推出過PlayStation版的《惡魔城X》，的確好玩到絕，可是在SS版的…唉…音效差都不單止，連畫面都要差過人，真是不知所謂。雖然可用MARIA來玩，但是她沒有任何EVENT發生，又沒有故事，再加上PlayStation版用來讀碟的地方，只是過場而已，要待轉畫面時來讀碟，真的玩PlayStation版好過，不怪得賣得這麼便宜。(MS)

評分：

機械／人物:4分
畫面:2.5分
音樂／音效:2.5分
故事:2分
操作性:2.5分
投入度:2分
原創性:——
難易度:2分
移植度:2分

平均分:2.44分

《惡魔城X月下之夜想曲》自PlayStation推出以來，一直被受好評，而現在移植到SATURN之後，遊戲中除了加多了一個新角色之外，便沒有什麼特別了。而新增的角色MARIA其能力實在是強得有點過份，但是沒有了她，遊戲又會失色不少，簡直叫人又愛又恨。（格仔）

評分

人物／機械:3.3分
畫面:3分
音樂／音效:3分
故事:3分
操作性:3分
投入度:2.5分
原創性:3.3分
難易度:3分
移植度:3分

平均分:3.01分

CRISIS BEAT



PlaStation／ACT／BANDAI／358港元

筆者覺得這遊戲最吸引的地方，就是能夠讓玩者玩到兩組角色所進行的不同故事，而且玩者能夠使用那四位不同背景的角色。但是這遊戲亦有一些缺點，這就是玩法十分簡單，以及玩者只要使用DASH埋身，便可很簡單地捉住敵人使出投技，這簡直令角色變得無敵起來。(怪傑)

評分：

人物／機械:3分
畫面:3分
音樂／音效:2.5分
故事:2.5
操作性:2.5分
投入度:3分
原創性:3分
難易度:2分
移植度:--

平均分:2.69分

是一隻以3D人來玩的2D動作遊戲，其遊戲的方式沒有甚麼特別，只是有一些必殺技給玩者使用，在雙打的時候，敵人是會很慘的，因為只要在敵人被吹飛時，兩個人一起攻擊，敵人是便會被你吊死的，就算是BOSS也不會例外，而令筆者印象最深刻的便是那無敵「掃把」。（格仔）

評分

人物／機械:2.5分
畫面:2分
音樂／音效:2分
故事:2分
操作性:2.3分
投入度:2.2分
原創性:3分
難易度:2分
移植度:——

平均分:3.01分

總評：

嘩呀呀~~，五窮六絕七番身，這麼快就來到七月啦！！而且在六月尾所推出的遊戲也不少。不過多還多，但是好像沒有甚麼名作大作似的~~。唔，若說比較有名氣的，可說是那隻由KONAMI推出的《惡魔城Ｘ月下夜想曲》，雖然早前已推出了PlayStation版，而且SATURN版的畫面也不如PlayStation版般理想，但它加入了新元素。令很多同事一邊罵，一邊玩。唔，而那隻足球RPG——《成為日本隊監督》還以為很有創意似的，但到頭來還是反應麻麻~。不過，７月的暑假勁GAME又快到了，走著瞧吧！！(小健健)

COMBINATION PROSOCCER



PlayStation／SLG／AXELA／5800日圓

一隻以育成球隊為主的足球遊戲。在PlayStation來說，遊戲所走的路線似乎刻意與Sega Saturn的《創造球會》系列有點不同。事實上，此遊戲的不論在玩法及比賽畫面上，始終與《創造球會》還有差距。不過，對於一直渴望在PlayStation上玩育成足球的朋友，這隻遊戲則絕對可以暫時滿足你。筆者非常祈望下一隻的育成足球遊戲，將不會再是Q版，而是真真正正的四肢健全的球星！(Agent X)

評分：

- 人物／機械：3分
- 畫面：3.5分
- 音樂／音效：3.5分
- 故事：3
- 操作性：4分
- 投入度：3.5分
- 原創性：3.5分
- 難易度：3分
- 移植度：—

平均分：3.38分

一個十分仔細的育成足球遊戲，可是略嫌人物的動作總是怪怪，像個火柴人似的。比賽時的畫面更是令人噴飯非常，那些像傻星一樣的球員不是像龜一樣的跑，便是像食了藥般快速(因為有個加速鍵)，總是沒有一個令人滿意的速度。至於育成方面算是不俗，各種能力的育成亦設定得十分仔細，賽前的準備亦十分充足，可是和SATURN版的《創造職業球會》相比還是有一段距離。(積奇)

評分：

- 人物／機械：1.5分
- 畫面：2.5分
- 音樂／音效：2分
- 故事：— —分
- 操作性：2.5分
- 投入度：1.5分
- 原創性：1.5分
- 難易度：3分
- 移植度：— —分

平均分：2.07分

DOUBLE CAST

PlayStation／AVG／Sony Computer Entertainment Inc.／4800日圓

這遊戲最初以為只是一隻賣弄主角美貌、後藤作監的動畫、分支多多但結果差不多的普通AVG，玩到尾才發現原來遊戲內每一選項，也可能會是破案的關鍵，而且OPTION的充實更是同類遊戲所罕見。除了故事平凡了點、SAVE較為不便外，這AVG質素之高，價錢之便宜(在日本)，實在足以令一些古惑無良的無聊AVG齊齊「收皮」。(零式迪爾)

評分：

- 人物／機械：4分
- 畫面：4分
- 音樂／音效：3.5分
- 故事：3.8分
- 操作性：3.5分
- 投入度：3.8分
- 原創性：4分
- 難易度：4分

平均分：3.8分

《DOUBLE CAST》這個遊戲真是一個非常不俗的遊戲，因為它的玩法讓筆者感覺這是一套動畫，並不是充滿硬相的遊戲。筆者覺得最喜歡的就是這個遊戲的人物設定，而且再加上這遊戲增加動畫原素，就是令筆者十分興奮。由於這些動畫的關係，令玩者不會在玩這遊戲時感覺到沉悶，不單這樣，遊戲中的選項亦令到這遊戲的娛樂性更加豐富。(怪傑)

評分：

- 人物／機械：4.5分
- 畫面：4分
- 音樂／音效：4分
- 故事：4分
- 操作性：3分
- 投入度：4分
- 原創性：3.5分
- 難易度：3.5分
- 移植度：--

平均分：3.81分

銀河公主傳說 YUNA~FINAL EDITION~



PlayStation／SLG／HUDSON／5800日圓

對沒有玩過前兩集的積奇來說，這遊戲一點兒也不難玩，而且角色有趣之餘，故事亦十分吸引。遊戲內的動畫十分多，新增加的VS Mode和收集卡片Mode使人有一玩再玩的衝動(積奇便因此而玩了同一版數次)。筆者較不滿的便是遊戲內的模擬部份，除了加入聲優外，各方面也充滿「超任」感，而且戰鬥的方式亦頗為沉悶。整體上遊戲亦屬中上之作，沒有SS版的人不妨考慮一下。(積奇)

評分：

- 人物／機械：3.5分
- 畫面：3分
- 音樂／音效：3.5分
- 故事：3.5分
- 操作性：2.5分
- 投入度：3分
- 原創性：2分
- 難易度：3分
- 移植度：4分

平均分：3.1分

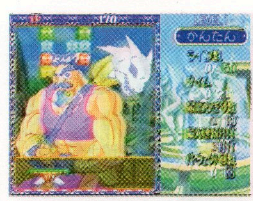
WELL，坦白說，之前幾集《銀河公主傳說》我沒有玩過，所以不能這個PlayStation版跟之前的有甚麼分別。然而只以今集來作評核，唔~~，它概有AVG元素，又可以玩戰棋，遊戲性十分豐富。而在交代故事部份，雖然用的是硬照，但動畫味十足，而且畫數十分多，重複使用的次數也極少，不會像其他AVG般只是將不同的人物硬照套在背景畫上，可見開發者的誠意。不過，SLG畫面略嫌不夠精細，只給玩者超任水準。而且難度過低，毫無挑戰性。而最要命的可說是配音方面，很造作。WELL，也許是我不大習慣這種表現手法吧~~。(小健健)

評分：

- 人物／機械：3.3
- 畫面：3.6
- 音樂／音效：3.4
- 故事：2.5
- 操作性：3.7
- 投入度：3.2
- 原創性：3.6
- 難易度：2.8
- 移植度：——

平均分：3.26分

PUCHI CARAT



PlayStation／PUZ／TAITO／296港元

一個十分簡單的遊戲，相信主要也是用來吸引女孩子吧。遊戲內的角色們樣子有趣，而且還加上了聲優配音，一點也不沉悶。筆者較欣賞的便是遊戲內的Original Mode，十分刺激，又有故事性，又可以奪取敵人的攻擊模式。可是遊戲的缺點便是畫面變化不大，亦不見得算是次世代作品，對這類遊戲有興趣的朋友相信會較為適合。(積奇)

評分：

- 人物／機械：3分
- 畫面：2分
- 音樂／音效：2.5分
- 故事：2.5分
- 操作性：2.5分
- 投入度：3分
- 原創性：2.5分
- 難易度：2.5分
- 移植度：— —分

平均分：2.6分

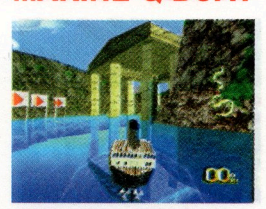
遊戲系統比那隻PUZZLE GAME也來得易上手，基本上任何人一拿上手就懂玩。不過，其實它比《PUZZLE BOBBLE》需要玩者有更高的技術及更快的反應，因為《PUZZLE BOBBLE》玩者還可以自己調校角度，而這遊戲就只靠珠珠跟游板那「入射角等如反射角」來決定發射角度。而且更沒有時間給你慢慢想，珠珠射過來你就要動~~。WELL，此GAME又可以雙打，也許用它來酬賓是一個不錯的選擇吧。不過，玩時不要用震震功能，因為實在震得太過份，根本連手掣都會拿不穩。(小健健)

評分：

- 人物／機械：3.3
- 畫面：2.9
- 音樂／音效：2.6
- 故事：——
- 操作性：2.6
- 投入度：2.8
- 原創性：2.9
- 難易度：3.1
- 移植度：——

平均分：2.88分

CHORO Q MARINE Q BOAT



PlayStation／RAC／TAKARA／358港元

這是近期較出色的比賽Game，無論是船的種類和遊戲內的模式也十分多。玩起來亦十分有船的感覺，有不同視點供選擇，更加可以使用武器攻擊，實在十分有趣。而遊戲內所集得的Q Boat亦十分之多，有些更是不玩多次是不會得到的，可說是充滿挑戰性。玩厭了一般賽車遊戲的人，可以一試。(積奇)

評分：

- 人物／機械：3分
- 畫面：3分
- 音樂／音效：2.5分
- 故事：— —分
- 操作性：3分
- 投入度：3分
- 原創性：2.5分
- 難易度：3分
- 移植度：— —分

平均分：2.9分

自從TAKARA推出了《Q版賽車》和《Q版飛機》後，今次終於推出以船隻為主題的遊戲了，不過筆者覺得那些船隻在狹窄的賽道上奔馳，此終沒有賽車和飛機那樣自由，因為賽道局限了船隻可以駕駛地方，而且那些船隻的速度感不是十分強烈。但那些增加的模式，卻令到遊戲性增加了。(怪傑)

評分：

- 人物／機械：3分
- 畫面：3分
- 音樂／音效：3分
- 故事：--
- 操作性：2分
- 投入度：3分
- 原創性：3分
- 難易度：2分
- 移植度：--

平均分：2.71分

無責任遊戲評壇

THEME HOSPITAL



PlayStation／SLG／ELECTRONIC ARTS／5800日圓

這遊戲在電腦版的時候，筆者已對它愛不釋手，因為遊戲的自由度大，而遊戲的內容又十分有趣，最特別的地方便是一些令你啼笑皆非的古怪疾病和無恥的EVENT，為什麼説是無恥呢？因為醫生和護士在鬼混，而有人在廁所中「溫習」成人雜誌。不過這遊戲的PlayStation版卻令筆者有一點失望，因為它的聲音實在是太差了。（格仔）

評分

- 人物／機械：3分
- 畫面：3分
- 音樂／音效：1.5分
- 故事：——
- 操作性：3分
- 投入度：2.5分
- 原創性：3.5分
- 難易度：3分
- 移植度：—

平均分：2.79分

首先筆者覺得這遊戲最吸引的地方就是這世界裏的奇特病症和獨特的治療方法。而且覺得它是十分不俗的遊戲，因為它的STAGE系統能夠讓玩者不斷挑戰不同的任務，而這一點並不是一些SLG遊戲所能做到的，而且遊戲的玩法令到玩者更加投入在怎樣令自己的醫院更完善。（怪傑）

評分：

- 人物／機械：3分
- 畫面：3分
- 音樂／音效：3分
- 故事：--
- 操作性：3分
- 投入度：3.5分
- 原創性：3分
- 難易度：4分
- 移植度：3.5分

平均分：3.25分

RealBout餓狼傳説SPECIAL DOMINATED MIND



PlayStation／FIG／SNK／普通版 $358‧限定版6800日圓

© SNK 1996,1998

以原創要素為主的《RealBout餓狼伝説SPECIAL DOMINATED MIND》，在遊戲表現上異常不俗，可是卻失去了原作中有趣的地方。COMBINATION ATTACK變化大幅削減，雖然有部份角色被保留，但有的則完全被刪去，無疑這是平衡角色能力的最佳方法，可是反其減低了角色的可塑性。此外，遊戲的而且確加入很多系統去彌補缺少單線上的不足，不過卻完全敗露了自己的弱點，是比較失望的地方。（KOTARO）

評分

- 人物／機械：4分
- 畫面：4分
- 音樂／音效：3.5分
- 故事：3分
- 操作性：4分
- 投入度：3.5分
- 原創性：3.5分
- 難易度：4分
- 移植度：3.5分

平均分：3.67分

期待以久的PlayStation版的《REAL BOUT》終於推出了，而且筆者等待的FINAL IMPACT也隨遊戲中的新系統而出現，新系統的出現令到有一些不可能做到的連續技可以成功地使用，但是亦將一些本來有的COMBINATION取消了，是一大弊端，而新人物的出現為遊戲帶來了新鮮感，遊戲的動畫也做得不俗，是一隻不錯的遊戲（格仔）

評分

- 人物／機械：3分
- 畫面：3分
- 音樂／音效：3分
- 故事：2.5分
- 操作性：3.5分
- 投入度：2.5分
- 原創性：3.3分
- 難易度：3分
- 移植度：3分

平均分：2.94分

爆走貨車傳説 男一匹夢街道



PlayStation／RAC／HUMAN／港幣358元

©HUMAN 1998

絕！一個絕妙的遊戲！最初筆者對遊戲的副題不太了解，但是玩過遊戲之後就完全理解了。在漫長的公路上，一邊聽着充滿男性的浪漫、熱血的音樂，一邊着敵車撞走，實在太痛快了！簡易的操作和系統，還有能夠自行設定愛車的外型、裝飾等等，實在是很親切的設計。（古拉拉_B）

評分

- 人物／機械：5分
- 畫面：4分
- 音樂／音效：5分
- 故事：3.5分
- 操作性：3.5分
- 投入度：4分
- 原創性：3.5分
- 難易度：3.5分

平均分：4分

WELL，這絕對是一隻極為古怪的賽車遊戲。因為玩者是不需按鍵轉彎的！一到彎角，貨車就會自動地把彎「掟」過，而玩者要做的只是轉線、CUT線、撞開公路上的其他車輛及利用擴音器製造嘈音。再利用賺回來的錢替你的貨車加些無謂東西。而且遊戲內更有數首「聽出耳油」演歌任君選擇，不其然令我覺得這是一隻以日本中年大叔為對像的遊戲。但是，遊戲內的賽道太單調了，很易就會玩厭。（小健健）

評分：

- 人物／機械：2.8
- 畫面：2.8
- 音樂／音效：3.4
- 故事：2.5
- 操作性：3.0
- 投入度：2.9
- 原創性：3.5
- 難易度：4.0
- 移植度：——

平均分：3.11分

EBEROUGE SPECIAL 戀興魔法學園生活



PlayStation／SLG／TAKARA／5800日圓

© FUJITSU 1997
REPOGRAMMED ©TAKARA CO., LTD. 1998

WELL，你説我偏見也好，坦白説我對這類育成戀愛遊戲沒有太大大好感~~。説回遊戲的，雖然把很多上集《EBEROUGE》沒有的新材料加了進去，而且人物畫也是全新畫的，但也很難避免給人一種舊瓶新酒的感覺。系統上很像《心跳回憶》，少了點創意給玩者。至於遊戲的靈魂——女孩子們，不能給人深刻印象可説是其至命傷。而且遊戲內硬照的畫面也強差人意，所以，這只不過是一隻中規中矩的SLG罷了。（小健健）

評分：

- 人物／機械：3.3
- 畫面：2.9
- 音樂／音效：2.8
- 故事：2.5
- 操作性：3.0
- 投入度：2.1
- 原創性：2.2
- 難易度：3.5
- 移植度：3.4

平均分：2.8分

可以説是一個叫做續編的遊戲，但是完完全全沒有新原素，反而減少了一些多餘的選項，這是不錯的。可是遊戲沒有新原素又怎能吸引人玩呢？這對於未接觸過這個遊戲的前作（筆者正是）的人會好一點的。唯一失敗之處是上課學習的成功率太低，很多時會「白做」甚至「蝕本」（古拉拉_B）

評分

- 人物／機械：3.5分
- 畫面：3分
- 音樂／音效：2.5分
- 故事：3分
- 操作性：3分
- 投入度：3.5分
- 原創性：2.5分
- 難易度：2分

平均分：4分

ANOTHER MEMORIES



PlayStation／STARLIGHT MARRY／SLG／5800日圓

©STARLIGHT MARRY／E3 STAFF

又一個育成遊戲，唉……創意是有的，但是育成的成份實在極少，而且修行的變化太少，能夠和女主角們溝通的機會少之又少，還有隨時間自動出現的EVENT，令到人感覺在看電影或者故事多於玩遊戲。人物性格雖然鮮明，但配音質素參差，令到遊戲有點遜色。畫面用了粉彩為主是一個絕好的設定，但是到了地圖畫面時又有另一種完全不同的感覺，令筆者覺得是遊戲的敗筆之一。整體而言，不玩也罷。（古拉拉_B）

評分

- 人物／機械：4分
- 畫面：3.5分
- 音樂／音效：3分
- 故事：3分
- 操作性：3分
- 投入度：2.5分
- 原創性：2.5分
- 難易度：2.5分

平均分：3分

在充滿少女漫畫味的Opening過去後便正式開始遊戲了，想不到內裡的插畫也有一定水準，看得人十分舒服。而遊戲的世界觀和角色們亦充滿個性，可是以卡片來作戰總是有點兒不習慣，返之育成部份卻不俗，畫室亦十分美麗。因為遊戲整體來説較少女漫畫風味，對此有興趣的絕對是一個好選擇。（積奇）

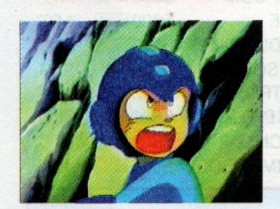
評分：

- 人物／機械：3.5分
- 畫面：3.5分
- 音樂／音效：3分
- 故事：3分
- 操作性：2.5分
- 投入度：2.5分
- 原創性：2.5分
- 難易度：3分
- 移植度：－－分

平均分：2.93分



ROCKMAN SUPER ADVENTURE 洛克人超級冒險



SATURN／AVG／CAPCOM／5800日圓

不知是否日本廠商的設計員開始缺乏新的刺激，近來能玩的遊戲實在太少了，這一個ROCKMAN遊戲又是「再斬四兩」之作，新意也不是太多，還要推出兩個平台的版本，實在浪費。遊戲的故事本身不太吸引，加上將一個著名的動作遊戲變成了半AVG半ACT，及那冗長而又經常重覆的動畫片段，令人感到有點兒那個……還是那句：「請節哀」(古拉拉_B)

評分

人物／機械:3分
畫面:3分
音樂／音效:2.5分
故事:3分
操作性:2.5分
投入度:2分
原創性:2分
難易度:2分

平均分:2.5分

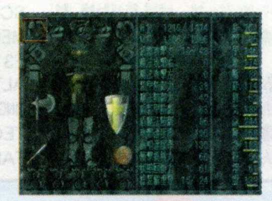
這隻以互動為形式的冒險遊戲，感覺就會像看《人生交叉點》的洛克人版。對於喜歡洛克人的朋友來說，的確非常非常之吸引。遊戲中戰鬥的難度並不高，故此十分適合年紀較小的朋友。至於劇情分支方面，雖然設計不錯，但是分支之間的差異並不大。惟戰鬥方式來來去去都是以射擊為主，令遊戲變得只像一面看卡通片，一面選擇情節；而戰鬥場面則不過是當中的點綴品而已。(Agent X)

評分：

人物／機械:3.5分
畫面:3.5分
音樂／音效:3分
故事:3分
操作性:2.5分
投入度:2.5分
原創性:3分
難易度:2.5分
移植度:——

平均分:2.94分

SHADOW TOWER



PlayStation／RPG／FROM SOFTWARE／5800日圓

遊戲能夠善多邊形技術，光暗效果表現良好，營造出地下城的神秘氣氛，還有怪物們的恐怖感覺也充份顯現。設定方面亦很仔細，能夠拿兩件武器和防具並可即時替換，是一個很親切的設計。唯獨一個缺點是動作成份仍要改善，要正面面對敵人，還要調教視點才能擊中倒人。另外，如果能加入一些解謎成份就更好。(古拉拉_B)

評分

人物／ 機械:4分
畫面:4分
音樂／ 音效:3.5分
故事:3分
操作性:4分
投入度:3.5分
原創性:3.5分
難易度:4分
移植度:3.5分

平均分:3.67分

想不到遊戲一開始筆者便需要面對"跌落18層地獄"的命運！不過，遊戲中的視點只有一種選擇，確實令筆者感到有些不悅。此外，在攻擊敵人時，需要玩者顧及到對手的位置，這樣固然令遊戲的難度增加；然而每當玩者攻擊完畢之後，便需要等待"力量計"回復，才能再作出另一次的攻擊。(因為若立刻再次攻擊的話，便難以傷害敵人分毫)這樣的設計大大減低了進攻時的連貫性，令遊戲的趣味大減。(Agent X)

評分：

人物／機械:2.5分
畫面:2分
音樂／音效:2.5分
故事:2.5分
操作性:2.5分
投入度:2分
原創性:3分
難易度:3.5分
移植度:——

平均分:2.56分

頭文字D公路最速傳說



SATURN／RAC／講談社／5800日圓

由日本著名漫畫改編為賽車遊戲的作品，人物方面可能並非筆者所喜愛的類型，故此不能作出任何評價。至於遊戲本身，其速度感確實十分之強；而且，當中特設的"Drift"鍵，果然是非常好使好用。可是，這樣亦無疑減低了遊戲的難度，加上由於Saturn機能的限制，令比賽畫面始終未能做到PlayStation的質素。但是最令人失望的，卻是它那時常"Load"碟的情況，真的有點兒掃興。(Agent X)

評分：

人物／機械:2.5分
畫面:2.5分
音樂／音效:2.5分
故事:2.5分
操作性:3分
投入度:3分
原創性:3分
難易度:2.5分
移植度:——

平均分:2.69分

人物設定方面，筆者覺得除了LOADING畫面內的原畫之外，其他的畫面都比較差勁。這可能是作者的風格吧。而另外還有數點令筆者比較不滿，這就是難度十分低，車輛的扭力十分大，以及在轉彎時非常容易令到自己的賽車U-TURN進走，不過它亦有好玩之處，例如：讓玩者和不同的敵人在崎嶇的山路上飛馳。(怪傑)

評分：

人物／機械:2.5分
畫面:2.5分
音樂／音效:2分
故事:2分
操作性:2.5分
投入度:2分
原創性:3分
難易度:2.5分
移植度:——

平均分:2.375分

成為日本代表隊監督



SEGA SATURN/ RPG/ SEGA & ENIX/ 6800日圓

不但有RPG成份，連育成成份亦很高。從投資及擴充便可增加指令，進一步放寬遊戲的限度，加上除了日本之外還可到世界各地當領隊，所以自由度很高。可惜的是比賽畫面一點都不引，而球員資料方面亦沒有照片或畫，即是就算擁有著名的球員亦看不到他們英偉的樣子。(明樹)

評分：

人物／ 機械:3
畫面:3
音樂／ 音效:3
故事:2.5
操作性:3.5
投入度:3.5
原創性:2
難易度:2.5
移植度:/

平均分:2.875

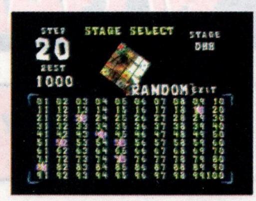
筆者起初對這遊戲是有很大的期望，但是令我十分失望。首先論其創意這遊戲是十分高，因為真的是史上的第一隻以足球為主題的RPG遊戲，而再加上是ENIX的出品，有一定的信心保證，但是我的信心卻被那比賽的畫面擊潰了，因為是《VGOAL》的CUTE版移植，其動作又生硬，而道具方面應該花點心思，例如做出一些如：疾風波BOOT和磁性手套，可以使遊戲變得更有趣(格仔)

評分

人物／機械:2分
畫面:3分
音樂／音效:2分
故事:3
操作性:2分
投入度:2分
原創性:4分
難易度:3分
移植度:—

平均分:2.63分

XI[sái]



PlayStation/PUZ/SCEI/248港元

很難得有一隻遊戲能令筆者又愛又恨，到目前為止，這隻XI [sai]就是唯一一隻。

當筆者努努力力，耗盡所有根性解決那可惡的解謎模式、手刃電腦於對戰及混戰模式，然後還用盡碩果僅存的生命去泡製那正斗的別冊，雖然是辛苦，但是在解決到謎題以及做出驚人連鎖的喜悅，真的非筆墨所能形容。筆者超強力推介！

(小寶寶)

評分：

人物／機械:4
畫面:3.5
音樂／音效:3.5
故事:—
操作性:3
投入度:4.5
原創性:4.5
難易度:4
移植度:——

平均分:3.857分

一隻玩法極為簡單的PUZZLE GAME，想不到日常時常接觸時的骰子，可以這樣令人煩惱。遊戲的規例雖然十分簡單，但真是要精心策劃連鎖，甚至解破開發者給你的謎題，卻是一件極考腦汁的事。坦白說，它可是一個訓練人類邏輯思維的理想工具。不過在香港，我們在日間工作上課已用了不少腦力，回到家裡還有興趣玩這類型遊戲嗎？(小健健)

評分：

人物／機械:3.0
畫面:3.3
音樂／音效:2.9
故事:——
操作性:2.8
投入度:3.4
原創性:4.8
難易度:3.9
移植度:——

平均分:3.44分

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

新GAME時間表

PlayStation

7月發售遊戲

7月2日	トワイライトシンドロームスペシャル	TWILIGHT SYNDROME SPECIAL	HUMAN	3800日圓	不詳
	大幽霊屋敷 浜村淳の実話怪談	大幽靈屋 濱村淳的實話怪談	WINSEED	4800日圓	ETC
	帰ってきたパチ夫くんDREAM COLLECTION	歸來的彈珠小子DREAM COLLECTION	COCONUT JAPAN	5800日圓	ETC
	ソルディバイド	SOLDIVIDE	ATLUS	5800日圓	STG
	三国志十WITHパワーアップキット	三國志V WITH POWER UP KIT	光榮	9800日圓	SLG
	バーチャル競艇'98	VIRTUA競艇'98	日本物産	6800日圓	RAC
9日	Dの食卓COMPLETE GRAPHICS（ザ・ベスト）	D之食桌COMPLETE GRAPHICS (THE BEST)	ACCLAIM JAPAN	2800日圓	AVG
	ポイッターズポイント2～SODOMの野望～	SODOM之野心	KONAMI	5800日圓	ACT
	■DIABLO	DIABLO	ELECTRONIC ARTS	5800日圓	ARPG
	アルカナ戦記ルド	亞魯卡蘭戰記	PAI	5800日圓	SLG
	b.l.u.e. Legend of water	b.l.u.e. Legend of water	HUDSON	價格未定	AVG
	■レイクマスターズ2バスフィッシング インジャパン	LAKE MASTER 2 BASS FISHING IN JAPAN	DAZ	5800日圓	SPT
	■ラウ・セラピー	LOVE THERAPY	B.FACTORY	5800日圓	ETC
	★I.Q～インテリジェントキューブ～（ザ・ベスト）	I.Q～INTELLIGENT CUBE～(THE BEST)	SCE	2800日圓	ETC
	★アークザラッドII（ザ・ベスト）	ARC THE LAD 2 (THE BEST)	SCE	2800日圓	RPG
	★パラッパラッパー（ザ・ベスト）	PARAPPA (THE BEST)	SCE	2800日圓	ETC
	★パズルボブル3デラックス（ベストフォーファミリー版）	PUZZLE BOBBLE3 DELUXE(BEST FOR FAMILY版)	TAITO	2800日圓	ETC
16日	Rapid Racer	Rapid Racer	SCE	5800日圓	RAC
	■夜想曲	夜想曲	PACK IN SOFT	5800日圓	AVG
	蒼天の白き神の座～GREAK PEAK～	蒼天之白神之座～GREAK PEAK～	SCE	5800日圓	SLG
	Brave Fencer武蔵伝	BRAVE FENCER武藏傳	SQUARE	價格未定	ARPG
	ウルトラマンティガ&ウルトラマンダイナ 新た	超人迪加&超人戴拿 兩道新的光芒	BANDAI	5800日圓	ACT
	ビキーニヤEX	比基利亞EX	ASCII	4800日圓	不詳
	SHAKE KIIDS	SHAKE KIIDS	ONDEMAND	5800日圓	ACT
	ときめきの放課後 ねっ☆クイズしよ	心跳之放課後	KONAMI	5800日圓	ETC
	ジングルキャッツ～ラブパラ大作戦の巻～	JINGLE CAT情花大作戰之卷	SME	4800日圓	SLG
	花火	煙花～FANTAST～	魔法	4800日圓	不詳
23日	SKI AIR MAX	SKI AIR MAX	KID	4800日圓	SPG
	3D格闘ツクール	3D格鬥創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち	新世紀EVANGELION EVA與愉快的朋友們	GAINAX	6800日圓	TAB
	実況パワフルプロ野球98開幕版	實況POWERFUL職業棒球98開幕版	KONAMI	5800日圓	SPT
	遊戯王 モンスターカプセルブリード&バトル	遊戲王～套囊怪物～	KONAMI	5800日圓	ETC
	季節を抱きしめて	擁抱季節	SCE	4800日圓	AVG
	日本女子プロレス女王伝説 夢の対抗戦	女子摔角女王傳說 夢之對抗戰	TEL研究所	5800日圓	SPT
	シルエットミラージュ～リプログラムドホープ	剪影幻象REPROGAMMED HOPE	TREASURE	5800日圓	ACT
	SPAWN The ETERNAL	不死戰士再生俠	HUDSON	5800日圓	ACT
	■ブルーブレイカーバースト～微笑みを貴方と～	BLUE BREAKER BURST	HUMAN	5800日圓	AVG
	■みさきアグレッシヴ！	挑戰海角！	翔泳社	5800日圓	SLG
	★ウイニングポスト2 PROGRAM'96（ザ・ベスト）	WINNING POST 2 PROGRAM'96 (THE BEST)	光榮	2800日圓	SLG
	★チョロQ2（ベストフォーファミリー版）	CHORO Q2(BEST FOR FAMILY版)	TAKARA	2800日圓	RAC
	★ギャロップレーサー2（ザ・ベスト）	GALLOP RACER2 (THE BEST)	TECMO	2800日圓	RAC
	★ドラゴンボールFINAL BOUT（ベストフォーファミリー版）	DRAGON BALL FINAL BOUT (BEST FOR FAMILY版)	BANDAI	2800日圓	FIG
	★ムーンライトシンドローム（ザ・ベスト）	MOONLIGHT SYNDROME (THE BEST)	HUMAN	2800日圓	AVG
	オーバーブラッド2	OVER BLOOD 2	RIVERHILL SOFT	6800日圓	AVG
30日	Epica Stella～エピカ・ステラ～	Epica Stella	HUMAN	5800日圓	SRPG
	キャロムショット2～3Dビリヤードゲーム～	3D桌球2	AGENDA	5800日圓	SPG
	夢・色いろ	夢・色彩繽紛	FEAZARD	5800日圓	SLG
	スターオーシャン セカンドストーリー	STAR OCEAN SECOND STORY	ENIX	6800日圓	RPG
	ハロー チャーリー	哈囉查理HELLO CHARLIE	ENIX	5800日圓	ACT
	アンジェリーク・デュエット	ANGELIQUE DUET	光榮	7800日圓	SLG
	アンジェリーク・デュエット プレミアムBO	ANGELIQUE DUET PREMIUM BOX	光榮	9800日圓	SLG
	グラディウス外伝（ザ・ベスト）	GLADIUS外傳 (THE BEST)	KONAMI	2800日圓	STG
	ブリーディング スタッド2	BLEEDING STUD 2	KONAMI	5800日圓	SLG
	HARD BOILED神経搭を破壊せよ	HARD BOILED 把神經塔破壞	GIGUE	5800日圓	STG
	爆走兄弟レッツ&ゴー！！エターナルウィング	爆走兄弟Let & Go!!永 之翼	JALECO	5800日圓	SLG
	ゆうわくオフィス 恋愛課	誘惑OFFICE 戀愛課	TAKARA	5800日圓	SLG
	バウンティソード・ダブルエッジ	BOUNTY SWORD DOUBLE EDGE	PIONEER LDC	5800日圓	SLG
	ドリーム・ジェネレーション～恋が?仕事が?	DREAM GENERATION～戀愛嗎？工作嗎？～	MASIYA	6300日圓	SLG
	秘密結社Q	秘密結社Q	RIGHTSTUFF	5800日圓	SLG
	■私立ジャスティス学園	私立JUSTICE學園	CAPCOM	6800日圓	FIG
	■ファイヤーパニック～マックのレスキュー大作	火炎危機～麥克之拯救大作戰～（暫名）	SCE	5800日圓	ACT
下旬	■お嬢様特急	孃様特急	MEDIAWORKS	6800日圓	AVG
	■卒業M	卒業M	E3 SOFT	價格未定	SLG
7月	エルフを狩るモノたちII	狩獵妖精的傢伙們II	ALTRON	價格未定	AVG
	ガーディアンリコール～守護獣召還～	GUARDIAN RECALL～守護獸召還～	XING ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
	影牢～刻命館真章～	影牢～刻命館真章～	TECMO	5800日圓	ETC
	初恋ばれんたいんスペシャル	初戀情人節SPECIAL	FAIMLY SOFT	5800日圓	AVG

8月發售遊戲

8月6日	■ザドラッグストア～マツモトキヨシでお買いもの	THE DRAG STORE到松本清那 門吧!	HUMAN	5800日圓	SLG
	■Noel La neige Special	Noel La neige Special	PIONEER LDC	價格未定	ETC
	トラップガンナー	TRAPGUNNER	ATLUS	5800日圓	STG
	ウキウキ釣り天国～川物語～	釣魚天國～川物語	TEICHIKU	5800日圓	SLG
	ラストレポート	THE LAST REPORT	SHOUEI SYSTEM	5800日圓	AVG
	鋼仁戦記（GO-JIN SENKI）	鋼仁戰記	TMF	價格未定	SLG
	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800日圓	SLG
	最強の囲碁	最強之圍棋	伊藤忠商事	7800日圓	TAB
	倉庫番ベーシック2	倉庫番BASIC 2	伊藤忠商事	3480日圓	PUZ
	メリーメントキャリングキャラバン	MERRYMEN CARRYING CARAVAN	imadio	5800日圓	SLG
	まじかるめでぃかる	魔法藥	KONAMI	5800日圓	RPG
	あのこどこのこ	那孩子是哪裏的孩子	SUCCESS	價格未定	SLG
	DRAGON SEEDS～最終進化形態～	DRAGON SEEDS～最終進化形態～	JALECO	5800日圓	SLG
	ボンバーマンファンタジーレース	BOMBERMAN FANTASY RACE	HUDSON	價格未定	RAC
	ワールドプロテニス'98	世界職業網球'98	MAGNOLIA	4800日圓	SPG
	■ルシファード	LUCIFERD	D.E.N研究所	5800日圓	RPG
	■パチスロ〆゛ィ、ユニバーサル公式ガイドvol.3	彈珠機完全攻略 通用公式GUIDE vol.3	日本SYSTEM COMPONENT	6800日圓	ETC
	★バイオハザードディレクターズカットデュアルショックVer.	BIO HAZARD DIRECTOR'S CUT DUAL SHOCK Ver.	CAPCOM	4800日圓	ACT
	★バイオハザード2デュアルショックVer.	BIO HAZARD 2 DUAL SHOCK Ver.	CAPCOM	6800日圓	ACT
	★ファミリーボウリング	FAMILY BOWLING	日本物産	5800日圓	SPT
13日	クレイマンクレイマン2～スカルモンキーの逆襲	CLAYMAN CLAYMAN 2	RIVERHILL SOFT	5801日圓	AVG
	花と龍	花與龍	I'MAX	5800日圓	TAB
	快速天使	快速天使	TECHNO SOLEIL	5800日圓	ACT
	■エコーナイト	ECHO NIGHT	FROM SOFTWARE	5800日圓	AVG
20日	実機パチスロ徹底攻略SPEED.CR金閣寺3	實機角子老虎機SPEED CR金閣寺3	CULTURE PUBLISHERS	4801日圓	ETC
	川のぬし釣り～秘境を求めて～	河邊垂釣～追尋秘境	PACK IN SOFT	4800日圓	SPT
27日	時空探偵DD2 叛逆のアブサラス	時空偵探 DD2	ASCII	6800日圓	AVG
	ドキドキプリティーリーグ熱血女青春記	心跳PRETTY LEAGUE乙女青春日記	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	ザ・キング・オブ・ファイターズ京	拳皇 京	SNK	5800日圓	FIG
	アストロノーカ	ASTRONOKA	ENIX	6800日圓	SLG
	Dancing Bladeかってに桃天使！	Dancing Blade任性地桃天使!	KONAMI	5800日圓	ETC
	■にじいろトゥインクル ぐるぐる大作戦	GURUGURU大作戰	ASCII	價格未定	不詳
	■（社）日本プロリング協会推薦 KING OF BOWLING PROFESSIONAL編	日本BOWLING協會推薦KING OF BOWLING2 PROFESSIONAL編	COCONUT JAPAN	5800日圓	SPG
	■グランドセフトオート	GTA	SYSCOM ENTERTAINMENT	6800日圓	ACT
上旬	プリンセスメーカーポケット大作戦	美少女夢工場口袋大作戰	NINELIFE	4800日圓	SLG
8月	パズルボブル4	PUZZLE BUBBLE 4	TAITO	4800日圓	APUZ
	SDガンダムジェネレーション	SD 高達世代	BANDAI	5800日圓	SLG
	3X3EYES～転輪王幻夢～	3X3 EYES～轉輪王幻夢～	KING RECORD	6800日圓	RPG
	陸釣王	陸釣王	NAXAT	5800日圓	SPG
	ガンバアール	GUNBARL	NAMCO	5800日圓	STG
	銃夢～火星の記憶	銃夢～火星之記憶	BANPRESTO	6800日圓	ARPG
	ピクセルドロップ	PIXEL DROP	HUMAN	5200日圓	ACT
	■アバラバーン	ABALABURN	TAKARA	5800日圓	ACT

9月發售遊戲

9月3日	メタルギアソリッド	METAL GEAR SOLID	KONAMI	6800日圓	ACT
	★メタルギアソリッドプレミアムパッケージ	METAL GEAR SOLID PREMIUM PACKAGE	KONAMI	9800日圓	ACT
	■MYSTIC MIND	MYSTIC MIND	毎日COMMUNICATION	6800日圓	不詳
9月10日	怒・首領蜂	怒・首領蜂	SPS	價格未定	STG
	ドルフィンズドリーム	DOLPHIN STREAM	KONAMI	5800日圓	ETC
	■封神演義	封神演義	光榮	6800日圓	SRPG
	■カクテル・ハーモニー	COCKTAIL HARMONY	ASTROL	5800日圓	ETC
	■デビュー21	誕生 21	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
17日	■蘭未ちゃんの大江戸すごろ慶応遊撃隊外伝	蘭未的大江戶雙六 慶應遊擊隊外傳	VICTORY SOFT	5800日圓	ETC
	★峠MAX2	山路賽車MAX2	ATLUS	5800日圓	RAC
23日	■スターライトスクランブル 恋愛候補生	STARLIGHT SCRAMBLE戀愛候補生	KSS	價格未定	SLG

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
24日	■デストレーガ	DESTREGA	光榮	5800日圓	FIG
9月	■猫なカ・ン・ケ・イ	貓貓關係	VICTOR SOFT	5800日圓	SLG
	■猫侍	貓侍	HUMAN	價格未定	AVG
	■きまぐれマイベイビィ~娘のスゴロク成長記~	心情浮動 MY BABY	ACCELER	5800日圓	ETC
	■センチメンタルジャーニー	SENTIMENTAL JOURNEY傷感之旅	BANPRESTO	5800日圓	TAB
	エフィカスこの想いを君に…	傳情達意	元氣	價格未定	SLG
	■エンドセクター	END SECTOR	ASCII	價格未定	不詳
	■ミリオンクラシック	百萬馬王	BANDAI	5800日圓	SLG
	どきどきボヤッチオ	DOKI DOKI BOYACCHIO	KING RECORD	5800日圓	不詳
	U.P.P.	U.P.P.	PANZOR SOFTWARE	4800日圓	不詳
	ラリー・デ・アフリカ	RALLY DE AFRICA	PRISM ARTS	5800日圓	不詳
	KNIGHT &BABY	KNIGHT &BABY	THOM SOFT	價格未定	不詳
	ADVANCED V. G. 2	ADVANCED V.G. 2	TGL	5800日圓	FIG
	バトルアスリーテス大運動会GTO	BATTLE ATHLETE大運動會GTO	INCREMENT P	5800日圓	RAC
	御神楽少女探偵団	御神樂少女探偵團	HUMAN	價格未定	AVG
	NAVIT	NAVIT	ARTDINK	5800日圓	SLG
	スペクトラルフォースII	SPECTRAL FORCE II	IDEA FACTORY	5800日圓	SLG
	シミュレーションRPGツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	天下統一	天下統一	伊藤忠商事	價格未定	SLG
	童夢の野望2THE RACE OF CHAMPIONS	童夢的野望 2THE RACE OF CHAMPIONS	OZ CLUB	6800日圓	SLG
	エフィカスこの想いを君に	把思念獻給你	元氣	6800日圓	STG
	プリンセスメーカーGO!GO!プリンセス	美少女夢工場GO!GO!公主	NINELIVES	5800日圓	SLG
	目指せ!!ミリオンセラー	目標!暢銷作品~光輝的第1屆新秀偶像歌唱大獎~	富士通電腦系統	價格未定	TAB
	★風の丘公園にて	在風之丘公園	TECHNO SOFT	5800日圓	AVG
	★キャプテンコマンドー	CAPTAIN COMMANDO	NEW	4800日圓	ACT
	★つんつん組~すうじでぷにぷに~	神氣十足組	講談社	4300日圓	PUZ
	★スレイヤーズわんだほ~	SLAYERS WONDERFUL~	BANPRESTO	6800日圓	RPG
	★将棋王	將棋王	童	價格未定	TAB

10月以後發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
10月15日	■ひみつ戦隊メタモルV DELXUE	秘密戰隊V DELXUE	毎日COMMUNICATION	價格未定	AVG
22日	火星物語	火星物語	ASCII	價格未定	RPG
	★火星物語(10大付録付き限定版)	火星物語(10大付錄限定版)	ASCII	價格未定	RPG
	★星の丘学園 学園祭	星之丘學園 學園祭	MEDIAWORKS	5800日圓	SLG
10月	DUKE NUKEM	DUKE NUKEM	KING RECORD	5800日圓	ACT
	サンパギータ	森巴結他	SCE	價格未定	AVG
	■あの素晴しい弁当を2度3度	要吃那精采的飯盒 2次 3次	POLYGRAM	4800日圓	SLG
	★アームド・ファイター	ARMED FIGHTER	BANPRESTO	5800日圓	FIG
11月上旬	カートデュエルスペシャル	CARDUEL SPEICAL	GAPS	5800日圓	RAC
11月下旬	バトルシップ・ヤマト	戰船大和號	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	STG
11月	雪割りの花	雪割之花	SCE	價格未定	AVG
	■破壊王~KING OF CRUSHER~	破壞王~KING OF CRUSHER~	FIVE COMMUNICATIONS	價格未定	FIG
12月10日	トゥルー・ラブストーリー2	真愛物語2	ASCII	價格未定	SLG
12月	さくま式人生ゲーム	佐久馬式人生遊戲	TAKARA	5800日圓	TAB
	日本プロレス(仮題)	全日本摔角(暫題)	HUMAN	價格未定	SPG
	エストポリス伝記 ルーイン・チェイサーズ	四狂神物語III	日本FLEX	5800日圓	RPG
	■新世代ロボット戦記BRAVE SAGA	新世代機械人戰記 BRAVE SAGA	TAKARA	6800日圓	SLG
	■ゴジラ:カードバトル(仮称)	哥斯拉:CARD BATTLE(暫名)	東寶	6800日圓	TAB
	★サウザンドアームズ	THOUSAND ARMS	ATLUS	價格未定	不詳

98年發售預定遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
98年夏	TNT (THE NEXT TETRIS)	TNT (THE NEXT TETRIS)	BPS	價格未定	PUZ
	RYU-Z BOY	RYU-Z BOY	ASK講談社	價格未定	PUZ
	ガブル	GUBBLE	ASK講談社	價格未定	ACT
	Kitty The Kool!カブキでDANCE!DANCE!!DANCE!	Kitty The Kool!在歌舞伎DANCE!DANCE!!DANCE!!!(暫名)	IMAGINEER	價格未定	ACT
	ジャーム- 狙われた街-	被狙擊的街	KAJ	價格未定	SLG
	H. A. E~BEELZEBUB~	H.A.E~BEELZEBUB~	GMF	5800日圓	RAC
	Jaja馬カルテットMega Dream	Jaja馬四重奏 Mega Dream Destruction+	GMF	5800日圓	SLG
	The Legend of Heroes英雄伝説4朱紅い雫	英雄傳説4朱紅色的水滴(暫稱)	GMF	5800日圓	RPG
	ギャングウェイ モンスター	GANG WAY MOSTER	SME	5800日圓	不詳
	FIGHTING EYES	FIGHTING EYES	SOLAN	價格未定	不詳
	フィフスエレメント	第五元素	HUDSON	價格未定	AVG
	スピンテイル	迴旋尾巴	BANDAI	5800日圓	ACT
	時をかける少女	追逐時間之少女	BANDAI	5800日圓	AVG
	毎日猫曜日	毎日貓曜日	BANDAI	5800日圓	SLG
	STAR WARS MASTERS(仮称)	STAR WARS MASTERS(暫名)	BPS	5800日圓	FIG
	1 on 1	1 on 1	MACHILDA	5800日圓	SPG
	アルバレアの乙女~麗しの聖騎士たち~	艾巴尼亞之少女~美麗的聖騎士們	MASIYA	價格未定	SLG
	スーパーエンデューロ(仮称)	超級耐力賽(暫稱)	MASIYA	價格未定	RAC
98年秋	L. S. D.	L.S.D.	ASMIK	價格未定	ETC
	いただきストリートゴージャスキング	STREET GORGEOUS KING	ENIX	價格未定	不詳
	AZITO2(仮称)	AZITO2(暫名)	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	モンスターコンプリワールド	完全怪物世界	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	R・TYPE∇	R.TYPE DELTA	IREM SOFTWARE	價格未定	STG
	タワードリーム2	TOWER DREAM 2	ACCELER	5800日圓	ETC
	ZIGZAGBALL	ZIGZAGBALL	UPSTAR	5800日圓	ACT
	快刀乱麻	快刀亂痲	IMADIO	價格未定	ACT
	ジルオール	Zill O'll	光榮	6800日圓	RPG
	BOYS BE...2nd Season(仮称)	BOYS BE...2nd Season(暫名)	講談社	5800日圓	AVG
	胸騒ぎの予感	心緒不寧之預感	講談社	價格未定	不詳
	Dance!Dance!Dance!	Dance!Dance!Dance!	KONAMI	價格未定	不詳
	みつめてナイトR大冒険編	凝望騎士R大冒險編	KONAMI	價格未定	AVG
	Juggernaut~戦栗の扉~	戰慄之門	TMF	價格未定	AVG
	日本プロ麻雀連盟公認 段位認定ソフト THEプロ麻雀	日本職業麻雀聯盟承認 段位認定軟件 THE職業麻雀	NAXAT	5800日圓	TAB
	日本プロ麻雀連盟公認 本格プロ麻雀 真・徹万	日本職業麻雀聯盟承認 本格職業麻雀 真 徹萬	NAXAT	4800日圓	TAB
	ザ・エアーズ	THE AIRS	PACK IN SOFT	價格未定	不詳
	パイロットになろう!	成為駕駛員吧!	PACK IN SOFT	價格未定	SLG
	聖龍伝説~外伝~	聖龍傳説~外傳~	BAP	5800日圓	ACT
	エクサフォーム	ECSAFORM	BANDAI VISUAL	6800日圓	RPG
1-+.	久遠の伴	久遠之伴	HORK	價格未定	AVG
	100万円クイズハンター	100萬日圓問答高手	富士通電腦系統	價格未定	ETC
	トランプしようよ	來玩啤牌吧	BOOTM UP	4800日圓	TAB
21	To Heart	To Heart	Leaf	價格未定	AVG
	■ATHENA-Awakening From The Ordinary Life,	ATHENA-Awakening From The Ordinary Life~	SNK	價格未定	AVG
	■ピノッチアのみる夢	木偶之夢	TAKARA	5800日圓	SLG
	■serial experiments lain	serial experiments lain	PIONEER LDC	價格未定	SLG
	■エス	~es	VENTURN SOFTWARE	5800日圓	AVG
	★めぐり愛して	邂逅相愛	SME	5800日圓	SLG
	★バトルサーカス(仮題)	BATTLE SAGA	TGL	價格未定	SLG
	★グレイトヒッツ	GREAT HEAT	ENIX	價格未定	RPG
	★だんじょん商店会~伝説の剣はじめました~	男女商店會~初遇傳說之劍(暫名)	講談社	5800日圓	RPG
	★レガイア伝説	莉嘉伊亞傳説	SECI	價格未定	RPG
98年冬	エクソダスギルティー	EXDOUS GUILTY	IMADIO	價格未定	AVG
	WIZARD'S HARMONYアナザーストーリー	WIZARD'S HARMONY ANOTHER STORY	ART SYSTEM WORKS	價格未定	AVG
	幻想水滸伝 2	幻想水滸傳 II	KONAMI	價格未定	RPG
	DEEP FREEZE	DEEP FREEZE	SAMMY	價格未定	AVG
	バスランディング	BASS LANDING	ASCII	價格未定	SLG
	ゲッP-X	三一X俠	AROMA	價格未定	STG
	リトルライバーズ シーソーゲーム	LITTLE RUBBER SEASON GAME	NTT 出版	價格未定	不詳
	あいたくて~your smiles inm	想見你~你的微笑在我心中~	KONAMI	價格未定	SLG
	いつか重なりあう未来(あした)へ-BOTT	給有一天會重遇的未來-BOTTOM TOP-	SME	價格未定	SLG
	マール王国の人形姫	瑪魯王國的公仔公主	日本SOFTWARE	價格未定	SRPG
	MACROSS DIGITAL MISSION VF-X2(仮称)	MACROSS DIGITAL MISSION VF-X2(暫名)	BANDAI VISUAL	價格未定	STG
	PATLABOR THE GAME(仮称)	機動警察THE GAME(暫名)	BANDAI VISUAL	價格未定	AVG
	■プルムイ・プルムイ	Prumui Prumui	CULTURE PUBLISHER	價格未定	ARPG
	■エリーのアトリエ~ザールブルグの錬金術師2	愛莉工作室 鍊金術士2	GUST	5800日圓	SLG
	■黒い瞳のノア~Cielgris Fantasm~	黑眼睛之羅亞~Cielgris Fantasm~	GUST	5800日圓	RPG
	★魔法使いになる方法	變成魔法師的方法	TGL	價格未定	ARPG
98年	火魅子伝 恋解	火魅子傳 戀解	博報堂	5800日圓	不詳
	奏楽都市OSAKA	搖滾都市OSAKA	KING RECORD	6800日圓	SLG
	新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA~	高智能方程式 SAGA~極限速度~	VAP	5800日圓	RAC
	マス・デストラクション~お父cく^ルドレッド	MASS DISTRUCTION	BMG JAPAN	5800日圓	STG
	METAL DREAD	METAL DREAD	BANDAI VISUAL	5800日圓	STG
	ドリキン土屋圭市サーキットバトル(仮称)	DRIFT KING土屋圭市賽道戰鬥(暫名)	MEDIAQUEST	5800日圓	RAC
	英雄志願- Gal Act Heroism-	英雄志願	MICROCABIN	6800日圓	RPG
	激突!!スキーバトル(仮称)	激突!!滑雪戰鬥(暫名)	I'MAX	5800日圓	SPT
	マネーアイドルエクスチェンジャー	MONEY IDOL EXCHANGER	IDEA	5800日圓	AVG
	ASH TO ASH(仮称)	ASH TO ASH(暫名)	E3 STUFF	價格未定	FIG
	深海伝説マーメノイド(仮称)	深海傳説 人魚洛依多(暫名)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	JリーグエキサイトステージV1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	ARKS1000~目指せ!究極の召喚師~	ARKS 1000~目標!究極召喚師~	CLEF INVENSION	價格未定	AVG
	玉テオ物語(仮称)	玉繭物語(暫名)	元氣	價格未定	RPG
	まじっくあにまるず	MAGIC ANIMALS	J.WING	價格未定	SLG
	真髄・碁仙人	真髓・圍棋仙人(暫名)	J・WING	8900日圓	TAB
	ひとつやふたつ…いつつや怪談日本たられば な	一・二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	5800日圓	AVG
	3Dロボットシューティング「ダブロー・イ・	3D機械人射撃(暫名)	小學館PRODUCTION	價格未定	STG
	2999年のゲーム・キッズ	2999年之遊戲小子	SCE	價格未定	ETC
	Lovers Game's plus~かな	LOVE GAME'S plus(暫名)	Tears	價格未定	SPT
	爆弾小僧 スクープザキッド(仮称)	爆彈小子(暫名)	Tears	價格未定	ACT
	ナムコアンソロジー2	NAMCO ANTHOLOGY 2	NAMCO	價格未定	ETC

★:今期新增之遊戲

■:更改發售日期、售價、名字之遊戲

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

日期	遊戲名稱	中／英文名稱	公司	售價	類型
	ウェルトオブ・イストリア	WELT OF EASTORIA	HUDSON	價格未定	RPG
	Dear Friends	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	バックガイナー〜よみがえる勇者たち〜 完結編	BACKGUINER~甦醒的勇者們~完結篇之飛向明天	BING	5800日圓	SLG
	蜃気楼回廊	海市蜃樓迴廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
	リフレインラブ2	REFRAIN LOVE 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	■Final One~into the mind	Final One~into the mind~	GMF	5800日圓	ACT

99年發售預定遊戲

日期	遊戲名稱	中／英文名稱	公司	售價	類型
99年1月上旬	バーガーバーガー2	BURGER BURGER 2	GAPS	5800日圓	SLG
1月	■勇者王ガオガイガー	勇者王	TAKARA	6800日圓	AVG
99年2月下旬	プレッシャーゾーン（仮題）	PRESSURE ZONE	TAKI工房	價格未定	不詳
99年2月	モンスター・コレクション（仮称）	MONSTER COLLECTION（暫名）	角川書店	價格未定	不詳
99年春	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	ルーインズ	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
	サーキットの狼	賽道之狼 II	MDO	價格未定	RAC

發售日未定遊戲

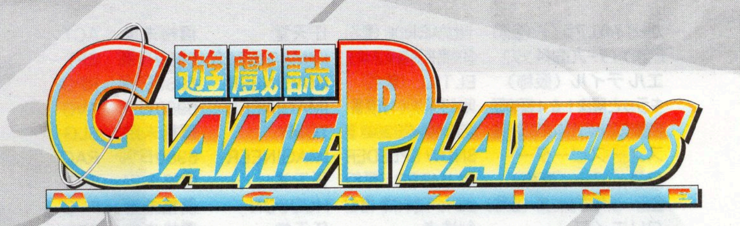
日期	遊戲名稱	中／英文名稱	公司	售價	類型
發售日未定	SILENT HILL	SILENT HILL	KONAMI	價格未定	不詳
	パラッパ2（仮題）	PARAPPA(暫名)	SCE	價格未定	ETC
	デジタルアートコレクションヒロヤマガタ（仮	DIGITAL ART COLLECTION（暫名）	IMAGINEER	2000日圓	ETC
	グリントグリッター	GREEN GLITTER	KONAMI	價格未定	不詳
	Code R	Code R	QUINTETTE	價格未定	RAC
	キメろ！英雄学園！	決定!英雄學園!!	CSC MEDIA	5800日圓	不詳
	Q極ウイズこたえてプリース	究極問題 請你告訴我	Tears	價格未定	ETC
	リアルロボット戦線	真機械人戰線	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	オアシスロード	綠洲之王	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	ウィザードリィ〜DIMGUIL〜	WIZARDRY~DIMGUIL~	ASCII	價格未定	RPG
	厄惨（仮称）	厄慘（暫名）	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
	ガレリアンズ	嘉莉安斯	ASCII	價格未定	AAVG
	トリフェルズ魔法学園	多利弗斯魔法學園	ASCII	價格未定	AVG
	アフレイドギア	AFRAID GEAR	ASMIK	5800日圓	SLG
	宇宙機動VANARK	宇宙機動 VANARK	ASMIK	價格未定	SLG
	森の王国（仮称）	森林王國（暫名）	ASMIK	價格未定	SRPG
	眠ノ蔕	眠之蔕	ASMIC ENTERTAINMENT	價格未定	不詳
	ぼのぼーど	BONO BOARD	AMUSE	價格未定	TAB
	イイナ	依娜	IMAGINEER	價格未定	ETC
	ツタンカーメンの遺言（仮称）	傳說鰓圖人的遺書（暫名）	WIZARD	價格未定	AVG
	ドラゴンクエストVII	勇者鬥惡龍 VII	ENIX	價格未定	RPG
	デジタルアートコレクションヒロヤマガタ	DEGITAL COLLECTION	IMEGIA	2000日圓	不詳
	ユーラシアエクスプレス殺人事件	EURASIA EXPRESS殺人事件	ENIX	價格未定	AVG
	FAVORITE DEAR	FAVORITE DEAR	NEC INTER CHANNEL	價格未定	不詳
	メルクリウスプリティ	MERCURY'S PRETTY	NEC INTER CHANNEL	價格未定	不詳
	メイン・ローター（仮称）	MING ROTOR（暫名）	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	FLY（仮称）	FLY（暫名）	MDB	價格未定	AVG
	バッドモジョ	bad mojo	OPENBOOK9003	5800日圓	AVG
	ロビン・ロイドの冒険	羅賓羅爾之冒險	GUST	價格未定	AVG
	カプコンジェネレーション〜第1集 撃墜王の…	CAPCOM GENERATION~第1集 擊墜王之時代~	CAPCOM	價格未定	STG
	カプコンジェネレーション〜第2集 魔界と騎…	CAPCOM GENERATION~第2集 魔界與騎士~	CAPCOM	價格未定	ACT
	カプコンジェネレーション〜第3集〜	CAPCOM GENERATION~第3集~（暫名）	CAPCOM	價格未定	不詳
	カプコンジェネレーション〜第4集〜	CAPCOM GENERATION~第4集~（暫名）	CAPCOM	價格未定	不詳
	カプコンジェネレーション〜第5集〜	CAPCOM GENERATION~第5集~（暫名）	CAPCOM	價格未定	不詳
	ダンジョン&ドラゴンズコレクション	D & D COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	ACT
	シェラザード伝説 黄金の帝国（仮称）	西拉塞得傳說 黃金之帝國（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
	飛龍の拳コレクション（仮称）	飛龍之拳COLLECTION（暫名）	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	頭文字D（仮称）	頭文字D（暫名）	講談社	5800日圓	RAC
	■アクチュア アイスホッケー	ACTUA 冰上曲棍球	KONAMI	4800日圓	SPT
	グリントグリッター	CLINGLITTER	KONAMI	價格未定	AVG
	コントラ〜レガシーオブウォー〜	魂斗羅〜戰爭的遺產〜	KONAMI	5800日圓	STG
	■ジャージーデビルの大冒険	JUDGE DEVIL之大冒險	KONAMI	價格未定	ACT
	ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.3	心跳回憶劇場系列 Vol.3	KONAMI	價格未定	AVG
	ときめきメモリアル2（仮称）	心跳回憶2（暫名）	KONAMI	價格未定	SLG
	■武蔵（仮称）	新格鬥（暫名）	KONAMI	價格未定	FIG
	DOOPERS	DOOPERS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RAC

日期	遊戲名稱	中／英文名稱	公司	售價	類型
	FENSER	FENSER	CYBERTECT DESIGN	價格未定	SLG
	GRUDA	GRUDA	CYBERTECT DESIGN	價格未定	STG
	PROJECT CHAOS	PROJECT CHAOS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RPG
	MTBダートクロス	MTB	SAMMY	價格未定	不詳
	HARD EDGE（仮称）	HARD EDGE（暫名）	SUNSOFT	價格未定	不詳
	ファイナルファンタジーVIII	FINAL FANTASY VIII	SQUARE	價格未定	RPG
	バーチャルリモコン（ヘリボートー）	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
	ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD鴨蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
	ワンダラーズショック1950アメリカンドリ	1950美國夢	SCE	價格未定	ETC
	Blaze & Blade Busters	Blaze & Blade Busters	T & E SOFT	價格未定	ARPG
	スノークィーン	SNOW QUEEN	東北新社	4800日圓	ETC
	だれでもゲーム銀河英雄伝説〜GO！GO！カ…	誰人都能玩銀河英雄傳說~GO GO CASINO篇（暫名）	德間書店	4800日圓	TAB
	だれでもゲーム銀河英雄伝説〜GO！GO！ず…	誰人都能玩銀河英雄傳說~GO GO麻將篇（暫名）	德間書店	4800日圓	TAB
	キョロちゃんのプリクラ大作戦	貼紙相機大作戰	TOMY	5800日圓	ETC
	ディレクター（仮称）	DIRECTOR（暫名）	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
	Cybernetic EMPIRE	Cybernetic EMPIRE	日本TELENET	價格未定	SLG
	JUMP KID（仮称）	JUMP KID（暫名）	NEW	價格未定	ACT
	タイブレーク	TIE BREAK	BARDY	價格未定	SPT
	魔女っ子大作戦	魔女大作戰	BANDAI	價格未定	不詳
	ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	LIPROS（仮称）	LIPROS（暫名）	VISUAL ART	價格未定	ACT
	オーガリアン亜人伝（仮称）	OGARIAN亞人傳（暫名）	VISUAL ART	價格未定	RPG
	ぱいるあっぷ・まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	SLG
	重装機兵ヴァルケン2	重裝機兵 維京2	MASIYA	5800日圓	ACT
	ピラミッドの謎	金字塔之謎	RAY	價格未定	AVG
	■ひっとぱっく	HEAT PARK	TOMY	5800日圓	ACT
	★ビートマニア（仮題）	BEAT MARIA	KONAMI	價格未定	SLG
	★クラッシュ・バンディクー3（仮題）	CRUSH BANDICOOT 3	SCEI	價格未定	ACT

SATURN

7月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中／英文名稱	公司	售價	類型
7月2日	DRUID 闇への追跡者	DRUID向黑暗的追蹤者	光榮	6800日圓	AVG
	EVE burst error & EVE The Lost One Value Pack	EVE burst error & EVE The Lost One Value Pack	Imedio	9800日圓	AVG
	ソルディバイド	SOLDIVIDE	ATLUS	5800日圓	STG
	アナザーメモリーズ	ANOTHER MEMORYS	STAR LIGHT MARRY	5800日圓	不詳
	SEGA AGES／ギャラクシーフォースII	SEGA AGES / GALAXY FORCE II	SEGA	3800日圓	STG
	もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	5800日圓	ACT
9日	ポケットファイター	POCKET FIGHTER	CAPCOM	5800日圓	FIG
	Code R	Code R	QUEEN TET	價格未定	RAC
	探偵神宮寺三郎〜夢のおわりに〜	偵探神宮寺三郎〜向夢之終結〜	DATA EAST	5800日圓	AVG
16日	DEEP FEAR	DEEP FEAR	SEGA	6800日圓	AVG
	■エルフを狩るモノたー	狩獵妖精的傢伙們II	ALTRON	價格未定	AVG
23日	ハイスクールテラストーリー	HIGH SCHOOL TERA STORY	KIDS	5800日圓	不詳
	魔導物語	魔導物語	COMPILE	5800日圓	RPG
	ルナ2 エターナルブルー	LUNAR 2 ETERNAL BLUE	角川書店	7800日圓	RPG
	お嬢様を狙え	襲擊千金小姐	CRYSTAL VISION	6800日圓	AVG
	コナミアンティークスMSXコレクション ウルトラパック	KONAMI MSX大全集超級套裝	KONAMI	5800日圓	ETC
	SONIC JAM（サターンコレクション）	SONIC JAM(SATURN COLLECTION)	SEGA	2800日圓	ACT
	レイディアントシルバーガン	RADIANT SILVERGUN	TREASURE	5800日圓	STG
	ラブリーポップ2in1雀じゃん恋しましょ	LOVE REPORT 2 in 1 雀戀	BOSICO	6800日圓	SLG
	★サターンミュージックスクール2	SATURN MUSIC SCHOOL	SEGA	5800日圓	ETC
30日	ラングリッサーIV（サターンコレクション）	夢幻模擬戰IV(SATURN COLLECTION)	MASIYA	2800日圓	SLG
	本格プロ麻雀 徹萬スペシャル（サターンコレクション）	本格職業麻雀 徹萬SPECIAL(SATURN COLLECTION)	NAXAT	2800日圓	ETC
	アンジェリーク・デュエット	ANGELIQUE DUET	光榮	7800日圓	SLG
	アンジェリーク・デュエット プレミアムBOX	ANGELIQUE DUET PREMIUM BOX	光榮	9800日圓	SLG
	ドリーム・ジェネレーション〜恋か？仕事か？〜	DREAM GENERATION~是戀愛還是工作?~	MASIYA	6300日圓	AVG
	■わくわくモンスター	怪物也瘋狂	ALTRON	5800日圓	ETC
	■アストラスーパースターズ	亞斯特拉超級巨星	SUNSOFT	5800日圓	FIG
下旬	■お嬢様特急	嬢様特急	MEDIAWORKS	6800日圓	AVG
7月	The Legend of Heroes I&II 英雄伝説	The Legend of Heroes I & II 英雄傳説	GMF	5800日圓	RPG



8月以後發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
8月6日	ルパン三世 ピラミッドの賢者	雷朋三世 金字塔的賢者	ASMIK	5800日圓	ACT
	■ガーディアン フォース	GURDIAN FORCE	SUCCESS	5800日圓	不詳
	サムライスピリッツベスト コレクション	SAMURAI SPIRIT BEST COLLECTION	SNK	4800日圓	FIG
	餓狼伝説ベスト コレクション	餓狼傳説 THE BEST COLLECTION	SNK	4800日圓	FIG
	■バッケンローダー	BACKEN LOADER	SEGA	5800日圓	SPG
	★斬魔超奥義 ヴァルハリアン	斬魔超奧義	KAMATA	5800日圓	SRPG
	★プロ野球グレイテストナイン'98サマーアクション	PROFESSIONAL 棒球 GREATEST NINE'98 SUMMER ACTION	SEGA	5800日圓	SPG
20日	海辺でリーチ！	海邊麻雀	每日COMMUNICATIONS	5800日圓	TAB
27日	■魔法使いになる方法	變成魔法師的方法	TGL	5800日圓	SLG
	■スレイヤーズろいやる2	魔劍美神ROYAL 2	角川書店	6800日圓	SRPG
8月	■ソルヴァイス	SOLVICE	ALTRON	價格未定	不詳
	■イメージファイト＆Xマルチプライ／アーケードギアーズ	IMAGE FIGHT & X MULTIPLY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	■ブラックマトリクス	BLACK / MATRIX	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SRPG
9月	シミュレーションRPGツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	デジタルモンスター	DIGITAL MONSTER	BANDAI	價格未定	SLG
	■スチームハーツ	STREAM HEART	TGL	6800日圓	STG
10月29日	■FIND LOVE 2～RHAPSODY～	FIND LOVE ~RHAPSODY~	DAIKI	價格未定	AVG
11月	ファルコムクラシックスII	FALCOM CLASSIC II	日本VICTOR	5800日圓	ETC

98年發售預定遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
98年夏	フレンズ～青春の輝き～	FRIENDS~青春的光輝~(擴張RAM帶專用)	NEC INTER CHANNEL	價格未定	SLG
	シャイニング・フォースIIIシナリオ．3（仮称）	SHINNING FORCE III SCENARIO.3（暫名）	SEGA	4800日圓	ARPG
	ミレニアムファイア	MILLENNIUM FIRE	BANDAI	5800日圓	STG
	★機動戦艦ナデシコ THE BLANKOF 3 YEARS	機動戰艦NEDESICO THE BLANK OF 3 YEARS	SEGA	6800日圓	ETC
98年秋	バーチャコール S 初回限定版	VIRTUA CALL S 初回限定版	KID	價格未定	SAVG
	Piaキャロットへようこそ2！！	歡迎來到PIA CARROT 2	NEC INTER CHANNEL	價格未定	AVG
	ワーズ・ワース	WORSE WARS	ELF	價格未定	RPG
	バーチャコール S	VIRTUA CALL S	KID	價格未定	SAVG
98年冬	アイドル雀士スーチーパイめちゃ限定版発売五週年	美少女雀士 發售五週年限定版	JALECO	價格未定	ETC
	アドヴァンストV.G.2	ADVANCED V.G.2	TGL	6800日圓	STG
	七つの秘館 戦慄の微笑	七間秘館 戰慄之微笑	光榮	7800日圓	AVG
98年	e'tude prologue～揺れ動く心のかたち～	e'tude prologue～心動～	拓洋興業	價格未定	AVG
	3Dロボットシューティング「ダブロー・イ・ゼロウ」	3D機械人射擊	小學館PRODUCTION	價格未定	STG
	音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室 2	ASCII	5800日圓	ETC
	エドワード・ランディ／アーケードギアーズ	EDWARD RADY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
	JリーグエキサイトステージV1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC

99年發售預定遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
99年春	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	ルーインズ	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG

發售日未定遊戲

日文名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
■真髄・碁仙人（仮称）	真髓・圍棋仙人（暫名）	J.WING	8900日圓	TAB
ダービースタリオン（仮称）	打吡大賽馬（暫名）	ASCII	價格未定	SLG
英雄降臨～THE SEVEN HEROES & CINDERELLA～	英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
モンスターメーカー・ホーリーダガー	MONSTER MAKER神聖匕首	NEC INTER CHANNEL	6800日圓	SLG
神罰　人生の意味	神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER	MARVEL SUPER HEROES VS 街頭霸王（4M擴張RAM專用）	CAPCOM	價格未定	FIG
カプコンジェネレーション～第1集 撃墜王の時代～	CAPCOM GENERATION~第1集 擊墜王之時代~	CAPCOM	價格未定	STG
カプコンジェネレーション～第2集 魔界と騎士～	CAPCOM GENERATION~第2集 魔界與騎士~	CAPCOM	價格未定	ACT
カプコンジェネレーション～第3集～	CAPCOM GENERATION~第3集~（暫名）	CAPCOM	價格未定	不詳
カプコンジェネレーション～第4集～	CAPCOM GENERATION~第4集~（暫名）	CAPCOM	價格未定	不詳
カプコンジェネレーション～第5集～	CAPCOM GENERATION~第5集~（暫名）	CAPCOM	價格未定	不詳
ダンジョンズ＆ドラゴンズコレクション	D & D COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	ACT
バイオハザード 2	生化危機 2	CAPCOM	價格未定	AVG
無人島物語外伝 考古学者 高持慎一郎（仮称）	無人島物語 考古學者 高持慎一郎（暫名）	KSS	5800日圓	AVG
Project X2	Project X2	CAPCOM	5800日圓	STG
コントラ～レガシー オブ ウォー～	魂斗羅~戰爭之遺產~	KONAMI	價格未定	ATC
ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.3	心跳回憶劇場系列VOL.3	KONAMI	價格未定	AVG
幻想水滸伝	幻想水滸傳	KONAMI	3980日圓	RPG
マスターオブモンスターズ黄昏の指輪（仮称）	怪物之王 黃昏之指環（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
現代大戦略STRIKES（仮称）ワーズ（仮称）	現代大戰略Strikes（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
ワーズ（仮称）	"WARRZ（暫名,MODAM 專用）"	SHOUEI SYSTEM	6800日圓	RPG
ソニック ザ ファイターズ（仮称）	SONIC THE FIGHTERS（暫名）	SEGA	價格未定	FIG
バーチャファイター3	VIRTUA FIGHTER 3	SEGA	價格未定	FIG
開運！なんでも鑑定団	開運！甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC
超FLAPPY	超FLAPPY	DABBY SOFT	5800日圓	ACT
レクイエム（仮称）	安靈曲（暫名）	日本ART MEDIA	價格未定	RPG
SUPER 301 S.Q.（仮称）	SUPER 301 S.Q.（暫名）	日本物產	價格未定	SLG
USドラッグチャンプ（仮称）	U.S. DRUG CHAMP（暫名）	日本物產	價格未定	RAC
スチームパイレーツ（仮称）	汽船海賊（暫名）	NEVERLAND COMPANY	價格未定	SLG
モニカの城	莫烈嘉之城	PIONEER LDC	6800日圓	ARPG
ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
かもめ大作戦～女神たちのささやき～	海鷗大作戰	VING	價格未定	SLG
パチンコファイター（仮称）	彈珠戰士（暫名）	PLAY STAGE	價格未定	ETC
制服～ハイスクールカウントダウン～	制服~HIGH SCHOOL COUNTDOWN~	AROMA	價格未定	SLG
ピラミッドの謎	金字塔之謎	RAY	價格未定	AVG
スタートリング．オデッセイ 1	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
ブルーボリューションスタートリング．オデッセイ 2 魔竜戦争	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング．オデッセイ 3 ミレニアムの聖戦	STARTING.ODYSSEY 3米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
リアルサウンド2～霧のオルゴール～	REAL SOUND ~2 霧之音樂盒	WARP	5800日圓	AVG
★ファーランドサーガ2	FARLAND SAGA 2	TGL	價格未定	SRPG
★バックガイナー～よみがえる勇者たち～完結編「そして、明日へ」	"BACKGUINER 甦醒的勇者們~完結編~「之後,邁向明天」"	VING	5800日圓	SLG

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

DREAMCAST

98年發售預定遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
11月	★SEVENTH CROSS	SEVENTH CROSS	NEC HOME ELECTRONICS	價格未定	SRPG
98年冬	Dの食卓2	D之食桌2	WARP	5800日圓	AVG
	★戦国TURB	戰國TURB	NEC HOME ELECTRONICS	價格未定	ARPG

N64

7月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
7月10日	STAR SOLDIER VANISHING EARTH	STAR SOLDIER VANISHING EARTH	HUDSON	6800日圓	STG
14日	F-ZERO X	F-ZERO X	任天堂	6800日圓	RAC
16日	オリンピックホッケーナガノ98	滑雪奧運會於長野98	KONAMI	6800日圓	SPT
17日	チョロQ64	CHORO Q 64	TAKARA	6800日圓	RAC
	スーパーロボットスピリッツ	超級機械人SPIRIT	BANPRESTO	7800日圓	FIG
23日	RAKUGAKIDS	RAKUGAKIDS	KONAMI	6800日圓	ACT
24日	スーパービーダマンバトルフェニックス64	SUPER BEATER MAN BATTLE PHENIX 64	HUDSON	6800日圓	ACT
下旬	■64トランプコレクション アリスのわくわくトランプワールド	愛麗斯之瘋狂撲克世界 撲克大全集64	BOTTOM UP	6980日圓	TAB

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

新GAME時間表

8月發售遊戲

1日	ポケモンスタジアム	POCKET MONSTER運動場	任天堂	6800日圓	SPT
7日	■イギーくんのぶら2ぽんよん	IGI 君	ACCLAIM JAPAN	6800日圓	ACT
28日	★エフ~FLYING HUNTER	愛芙~FLYING HUNTER	ACCLAIM JAPAN	6800日圓	不詳
8月	走れボクの馬	走吧 我的馬	CULTURE BRAIN	價格未定	RAC
	忍たま乱太郎６４	忍者亂太郎64	CULTURE BRAIN	價格未定	ACT

11月發售遊戲

11月	★64大相撲2	64大相撲2	BOTTOM UP	價格未定	SPT
	■おねがいモンスター	求求你怪獸	BOTTOM UP	價格未定	不詳
	★フォーセーケン（仮称）	FOUR SECOND（暫名）	ACCLAIM JAPAN	價格未定	STG

98年發售預定遊戲

98年夏	Ｌｅｔ’ｓスマッシュ	Let's SMASH	HUDSON	價格未定	SPT
	レブ・リミット	REV LIMIT	SETA	價格未定	RAC
98年秋	ピカチュウげんきでちゅう（仮称）	比格治健康嗎（暫名）	任天堂	價格未定	ETC
	キングヒル６４ーエクストリームスノーボーディングー	KING HILL 64~EXTREME SNOW BOARDING	KEMCO	價格未定	RAC
	バンジョーとカズーイの大冒険	BANJO與KAZOOIE之大冒險	任天堂	6800日圓	ACT
	■ゼルダの伝説６４ 時のオカリナ	煞爾達傳説 64 時之洋壎	任天堂	價格未定	ARPG
	★シムコプター64	SIMCOPTER 64	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SLG
	★BACK BUMBLE	BACK BUMBLE	UBI SOFT	價格未定	STG
	オウガバトル３（仮題）	ORGE BATTLE 3 (暫稱)	QUEST	價格未定	SLG
98年冬	Ｊリーグ タクティクスサッカー	J LEAGUE TACTICS SOCCER	ASCII	7800日圓	SPG
	WIN BACK	WIN BACK	光榮	價格未定	ACT
	カメレオン・ツイスト２	KAME LEON TRIST 2	日本SYSTEM SUPPLY	價格未定	不詳
	■爆笑人生６４ めざせ！リゾート王	爆笑人生64 目標！避暑王	TAITO	價格未定	TAB
	■ぬし釣り６４	湖旁釣魚64	PACK IN SOFT	價格未定	SPT
	ビーダマン６４	B-DA MAN	HUDSON	價格未定	ACT
98年	テュロック２（仮称）	DUAL LORD 2（暫名）	ACCLAIM JAPAN	價格未定	STG
	トニックトラブル	TONIC TROUBLE	UBI SOFT	價格未定	不詳
	フライトシミュレーター（仮称）	模擬飛行（暫名）	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	レースゲーム（仮称）	賽車遊戲（暫名）	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	飛龍の拳ＴＷＩＮ２	飛龍之拳TWIN2	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG

發售日未定遊戲

未定	ポケモンスナップ	POCKET MON SNAP	任天堂	價格未定	ACT
	プロ指南麻雀「兵」	職業指南麻雀[兵]	CULTURE BRAIN	6980日圓	TAB
	ファイティング カップ	FIGHTING CUP	IMAGINEER	6800日圓	FIG
	ＮＢＡバスケットボール（仮称）	NBA藍球（暫名）	NINTENDO	6800日圓	SPT
	マリオアーティスト タレントメーカー	MARIO ARTIST TALENT MAKER（64DD專用）	任天堂	價格未定	ETC
	マリオアーティスト ピクチャーメーカー	MARIO ARTIST PICTURE MAKER（64DD專用）	任天堂	價格未定	ETC
	マリオアーティスト ポリゴンメーカー	MARIO ARTIST POLYGON MAKER（64DD專用）	任天堂	價格未定	ETC
	ジャングル大帝 レオ	小白獅	任天堂	價格未定	AVG
	カービィのエアライド（仮称）	卡比的AIR RIDE（暫名）	任天堂	價格未定	ACT
	超空間ナイタープロ野球キング２	超空間夜間職業棒球王2	IMMAGINEER	6800日圓	SPT
	エルテイル（仮称）	EL TILL（暫名）	IMAGINEER	6980日圓	RPG
	キラッと解決！６４探偵団	與凶手解決!64偵探團	IMAGINEER	6980日圓	AVG
	超時空要塞マクロス ANOTHER DIMENSION（仮称）	超時空要塞MACROSS ANOTHER DIMENSION（暫名）	TOMY	價格未定	SLG
	スノー スピーダー	SNOW SPEEDER	IMAGINEER	6980日圓	RAC
	クライマー（仮称）	CLIMBER（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
	金田一少年の事件簿（仮称）	金田一少年之事件簿（暫名）	HUDSON	價格未定	AVG
	クリエイター	創造者	任天堂	價格未定	ETC
	ハイブリッドヘブン（仮称）	HIGH BRIDE HAVEN（暫名）	KONAMI	價格未定	ARPG
	バキーブキー（仮称）	BAKIBUKI（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
	悪魔城ドラキュラ３Ｄ（仮称）	惡魔城 3D（暫名）	KONAMI	價格未定	ACT
	クオンパ	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
	ゴルフ（仮称）	哥爾夫球（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
	キャバリーバトル３０００	GABARY BATTLE 3000	日本SYSTEM SUPPLY	價格未定	SPT
	ＭＯＴＨＥＲ ３ 奇怪生物の森	MOTHER 3 奇怪生物之森（64DD專用）	任天堂	價格未定	RPG
	ウルトラドンキーコング（仮称）	超級DONKEY KONG（暫名；64DD專用）	任天堂	價格未定	ACT
	シムシティ ６４（仮称）	SIMCITY 64（暫名；64DD專用）	任天堂	價格未定	SLG
	スーパーマリオＲＰＧ２（仮称）	超級瑪利奧RPG 2（暫名；64DD專用）	任天堂	價格未定	RPG
	ゼルダの伝説DD（仮称）	煞爾達傳説64（暫名；64DD專用）	任天堂	價格未定	ARPG
	ボディ ハーベスト（仮称）	BODY HARVEST（暫名）	任天堂	價格未定	ETC
	キャベツ（仮題）	CARPET(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	コンカーズクエスト（仮題）	CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	スーパーマリオ64-2	SUPER MARIO 64-2	任天堂	價格未定	ACT
	ファイアーエムブレイム64	火焰之紋章64	任天堂	價格未定	SLG

超級任天堂

8月發售遊戲

25日	★ダービースタリオン98（ローソ専売）	打比種馬(Lawson專賣)	任天堂	6000日圓	不詳

發售日未定遊戲

未定	ああっ女神さまっ（仮称）	我的女神（暫名）	KSS	10800日圓	AVG
	マジックボール	MAGIC BALL	PAW	6800日圓	TAB



7月發售遊戲

7月23日	■リアバウト餓狼伝説２ザ・ニューカマーズ	REAL BOUT餓狼傳説3 THE NEW COMERS (CD-ROM)	SNK	6800日圓	FIG
30日	★ネオジオカップ98ザ・ロード・トゥ・ザ・ウィクトリー	NEOGEO CUP'98 THE ROAD TO THE VICTORY(卡帶)	SNK	58000日圓	SOC



題數	答案	註釋
1):	D	
2):	A	
3):	D	註 1
4):	E	
5):	C	
6):	D	
7):	D	
8):	C	
9):	E	
10):	A	
11):	D	
12):	D	
13):	B	
14):	C	
15):	B	註 2
16):	E	
17):	D	
18):	C	
19):	B	
20):	A	
21):	E	
22):	A	
23):	A	
24):	D	
25):	D	
26):	D	
27):	A	
28):	B	
29):	C	
30):	E	
31):	C	註 3
32):	B	
33):	A	
34):	A	註 4
35):	B	
36):	A	
37):	C	
38):	C	
39):	A	
40):	E	
41):	E	
42):	D	註 5
43):	E	
44):	C	
45):	A	註 6
46):	B	
47):	D	
48):	E	
49):	D	
50):	D	
51):	E	
52):	D	
53):	B	
54):	A	
55):	D	
56):	B	
57):	D	註 7
58):	C	
59):	B	
60):	C	
61):	E	
62):	B	註 8
63):	B	註 9
64):	A	
65):	E	
66):	C	
67):	C	
68):	B	
69):	C	
70):	B	
71):	D	
72):	B	
73):	C	
74):	A	
75):	E	
76):	A	
77):	B	
78):	D	
79):	C	
80):	E	註 10
81):	C	
82):	E	
83):	A	
84):	C	
85):	C	
86):	A	
87):	D	
88):	C	
89):	C	
90):	B	

答案公布 (兼補鑊)

TEXT BY: 小健健

哈哈，大家有沒有看上期那本如會考試題的附錄？覺得怎樣呀又？是否很難答呢？呵呵呵。不過也不要緊啦，因為現在就要公布答案。

但遺憾地，小健健這個失職的傢伙看漏了點東西，令這本試題有好幾處地方出錯。不過這混蛋已受到《遊戲誌》史無前例的酷刑，就是被倒燃點及被強行拔除生長在腳上的毛髮。廢話少說，公布啦！！

註釋:

註1: 答案D應該是「梶山弘」，而不是「田山弘」，WELL，我打錯了字。

註2: 雖然怪傑的答案是B「兔子」。但原來那隻白色的東西是「老鼠」來的，而答案欄中又沒有「老鼠」這答案。所以~~

註3: 巴哈姆的正確串應為バハムード。

註4: 那遊戲名應為《初代熱血硬派國雄君》。

註5: 因為MACHINE GUN TACKLE是一招壁技，而謝菲那版是沒有牆壁的。

註6: 因為《魔裝機神》都是屬於超級《機械人大戰》系列。但，沒有一隻由《第一次》去到《F完結編》的機械人出現過於此GAME內。(如鐵甲萬能俠)而《魔裝機神》中出現的機體都不曾在《第一次》及《第二次》中現。所以，沒有一隻機體是在所有集數中出現。

註7: 這九招分別為: 板崎獠的猛虎雷神剛、椎拳崇的龍連天天龍、鎮元齋的柳燐逢萊、陳國漢的鐵球粉碎擊、七枷社的UPPER DUEL、草薙京的荒咬、毒咬、鬼燒及TERRY的RISING TACKLE。

註8: 這條問題出錯了，因為勇者雷登及鐵甲人皆沒有在《F完結編》出現。

註9: 這三對吧弟就是TERRY AND ANDY、秦崇雷&秦崇秀、GEESE&KAISER。

註10: 這16隻遊戲分別是《STREET FIGHTER》、《STREET FIGHTER II》、《STREET FIGHTER II DASH》、《STREET FIGHTER II TUBRO》、《SUPER STREET FIGHTER II》、《SUPER STREET FIGHTER II X》、《真人街霸》、《STREET FIGHTER ZERO》、《STREET FIGHTER ZERO 2》、《STREET FIGHTER ZERO 2 ALPHA》、《STREET FIGHTER III》、《STREET FIGHTER III 2nd IMPACT》、《STREET FIGHTER EX》、《STREET FIGHTER EX PLUS》、《STREET FIGHTER EX 2》及《STREET FIGHTER ZERO 3》。

評分表:

A級 (73-90分):

呀~~！！你簡直是一位機神~！！就算我身為《遊戲誌》的編輯，也沒有把握取到這個成積！！噢！！你應受到眾人的崇拜，因為你已對這個機壇所發生的事瞭如指掌。不！！你簡直會知道未來市道的走勢，甚至有力量可改變這個業界！！不過，如果以大部人為基準界定「正常」與「不正常」的話，也許你是一個「極不正常」的人~~。

B級 (55-72分):

你是一位極為資深的玩者，而且記憶力強，又對各類遊戲有深入之了解。然而，也許你大部份時間已獻了給遊戲機，腦內大部份的記憶體都是被它們佔據了。如果再是這樣的話，也許你會成為跟「神」十分接近的「人」。

C級 (37-54分):

比一般玩者對電視遊戲有更深認識的你，可說是已有成為資深機迷的基礎。然而以這基礎再發展下去，「電視遊戲」能成為你的一技之長，甚至是你的職業也說不定。努力前進吧！！我們的目標是成為究極之機神！！

D級 (19-36分):

唔，這可說是一般機迷應該取到的成績。就如我們的ARTIST阿☆也是取得這個級數。你視電視遊戲為一般的娛樂，也有看GAME書，但又不是把全幅精神放進去。可說是一班對電視遊戲有認識，但不大沉迷的玩者。

E級 (0-18分):

WELL，不要氣餒，由於這些題目實在太刁鑽，(而且又錯漏百出~~)有這個成積是絕對合理及正常的。反之，電視遊戲這些消閒的東西，可不要太鑽牛角尖啦。

編者話

仍是滿懷回憶的米奇話——

大丸年底便要結業——這消息是我正在一心一意編寫自己的網頁時從收音機聽到的。大丸可說是米奇中學時代一個重要的地方，自從大丸在食街那邊開設家居廣場之後，埋藏在那地庫中的一切一直影響着我的一生。真的，我第一本日本漫畫是在那裏買的，那時候還是4算，一本單行本只售14個4，死慳死抵的買下了一套《美雪》，每個星期也去追《飛翼人》，知道《超塞電影版》特刊到了，於是掛着3號風球也不顧的跑去買。還有第一間讓香港人入會的日本影視會，訪問宮崎駿前特地跑去買簽名紙的那間文具店，直到今天我也愛吃的微波飯糰。那個地庫就像寶藏一樣，每次進去時都讓我感到興奮和期待。

這幾年來，工作忙得不可開交，加上有幾間較「就腳」的日本書屋，米奇的確是少去了大丸。可是當知道她要結業，雖知道這是在所難免，但總免不了一份唏噓。這個星期天，反正出了糧，不如就到大丸去逛逛，拍個照吧。

無目的塗鴉 J.J 話一則：

到底自己是為了甚麼而努力工作的？
唯一的目標已經在四個月前失去了。
現在的目標呢？
對不起，我也不知道，所以不要問我。

好像每期書也是最遲交齊稿的人。

遲交稿並非是有趣的事……對自己最沒趣。

只覺得有些事情是總要有人去做的。

但這個並非是甚麼目標，只能算是本能反應。

……最近經常在想類似的無聊事情……

◆在無限壓力下忽發奇想的無聊作品……魔蟹及錫菲羅士迷請見諒。



積奇豐富雙週話

父親節＋續牌＋看戲＋打機＋買Game＋α＝？唔……想了又想，好像有什麼離我遠去似的…╲＄╱（不要飛走啊……！！）。這兩個星期，分別看了「師奶」片和東京日和，當中積奇較喜歡的便是後者，內容並沒有太大的高潮起伏，可是現在回想起個中細節依然十分感動。

數天前和好幾年沒見的中學同學聚舊（有5年吧…），樣子變了（竟化妝起來呢！），衣著的品味亦和記憶中的完全不同。吃過午飯，大家亦漸漸回復以往般暢所欲言，回味舊事，談談近況，雖然大家也各自行自己的路，可喜的是心境依然沒有改變。

上回説到和小健一起打Virtual-On，給這傢伙發現了火箭老這強勁東西，一度有威脅積奇之勢，而且還偷偷的進行了特訓……，哈，等著「超」吧！

ps.於完稿時看了PC版FF 7，回想起家裡的P100……，真的是欲哭無淚。

古拉拉_B的靈異事件薄

（以下故事純屬虛構，如有雷同唔關我事）

「夢」：古拉拉_B某日被一個超巨大、擁有多項神奇功能的遙控器催促交稿……它一直追着我，直到一個冷巷的盡頭……它向我進攻……一嚇就醒來了。發現多了一個「腹填」君在懷中，我即時施以親切的「我流空手裏一百陸拾柒式地獄極樂天地霸王烈火雷光猛風卍字固太陽穴鑽鑽攻擊」啊！多麼溫暖的血啊～～嘩哈哈哈哈哈哈哈……笑聲過後，古拉拉_B發現自己身在一輛小巴之中，及被一群師奶「啤」住……

「錢」：由古拉拉_B加入GPM開始，在男廁內洗手盤上的幾個毫子仍未有人認領，開始出現發霉變綠的情況，見字請取回，請勿忍心遺棄毫（孩）子。

ON／OFF：某日古拉拉_B突然興起要再次一挑戰某格鬥GAME，非洲君被其弟弟來訪而「嚇親」，所發生的驚震令古拉拉_B正在使用的P機也掉在地上，幸好沒事，不過幸亦有不幸，福田君竟然提議關掉它！在古拉拉_B未曾趕及開口反對時，所有記錄也隨POWER燈熄滅而去……

乖乖小寶寶話：

1. 嗱，我講多一次㗎咋。我就係Nash，不過呢個名以後唔會再喺呢本書出現㗎啦！以後叫我做「外剛內柔善良可愛小寶寶」，OK？！

2. 話説六月俾兩隻「6」綁住，今期仲弊，俾一隻「七」同兩隻「三」綁住……包括FF 7 PC版，美少女夢工場 - 夢見妖精同埋晨早應該要玩嘅大航海時代三。唉……又冇得瞓啦 -_-！

3. 筆者真係好睇唔起某本雜誌啲人爆晒自己個ICQ呀、EMAIL呀咁出嚟，搏咩呀？想識多啲人跟住以為咁就會升書呀？！戇居！定係話自己玩電腦都有一手，晒命咁話丫？呢啲嘢我唔識咩？不過對唔住，在下絕對不屑。

4. 遲賴、遲賴、遲賴、遲拉！世界盃，睇無綫！！不過睇埋呢個星期就冇囉…

5. 專賣店呀良，唔該晒你同我拎Game，下次一定請你飲嘢！（唔知出書嗰日我還咗$$俾你未呢？）

就咁先，下期至算啦，收線！

日日做到　停手的MS話——

◆真的真的辛苦！若不是為了幫人…就不會有如此下場…兩個星期無休息，又無假放，還幾乎日日在公司「通頂」，而且弄到星期五才開始做《惡魔城》，幸好有赤目黑龍幫助，否則都不知能否完成。

◆真希望有空執執房，因為已經不能再安置筆者的愛藏。也希望有空看看VCD，因為手上已持有近300隻VCD。同樣希望有空砌模型，因為已有約70多盒未開過。更希望有空打機，因為已有N隻遊戲未開封，尤其是《夢幻模疑戰3》的初回版仍未曾開…

◆某天，做嘢做到傻，結果氣憤地到XXX商場，買了千元自己沒想過買的東西，事後雖有點後悔，但是為了自己的精神着想，都是放肆一下好點的。

P.S很多謝蘭丸的讚賞、提供咭的資料和來信（←看見此信時，開心到跳起）。真的多謝你的支持！

AGENT X'S FILE
EPISODE NO.：12-X01

英格蘭被淘汰出局！！

一張紅牌，令一場精彩的球賽變得黯然失色；球證執法的水準普遍低落，確實是今屆世界杯的一大遺憾。

如果西班牙代替尼日利亞出戰丹麥、如果南韓不與對手進行對攻、如果日本有一位星級的射手、如果英格蘭以小組首名出線……如果如果。

可惜，在事實中根本就不能容納「如果」二字！！

一直仍未與舊同學通訊，希望今週內可以有時間寫一兩封信便好了。

File no.nc02ch

Yamadera Ryouga

karano hitogoto

… … … Z Z Z … …

ZZZZ…ZZ……！！



編者話
KOTARO話——

地球天天在轉、正如事情原來天天不斷地重覆着……

很久心境未嘗如此平靜，真的很想去改寫這個故事，無奈拙者甚麼也做不到……

對不起！如此一說，只是不想背叛任何人，與人為敵，並不是沒有體會閣下的感受！

小健健長編大論的編者話

剛過去的星期天，下午時份熱得像過火爐，我又在想「若果有個海~~~」（喂！！上兩期不是已說過海灘的事了嗎？）但由於沒有海灘，故還是向現實低頭，找了個自欺欺人的方法，就是搭渡海輪，起碼還可說是在海上漂浮過~~。

來到中環的碼頭，見到一班類似義工的傢伙（其實不是類似，因為他們胸口上的牌是寫著的~~）心想：「是賣旗嗎~？但今天是星期天啊~還是賣獎券？可惡上回在新城市廣場已給一個肥仔屈了廿塊錢~~不要再上當~~！」想著想著，已有一個義工朝這方面行過來，噢~~，看來這次又逃不掉~~。

這是一個黑黝黝的男孩子，看起來是時常在戶外工作的。之後他好像很緊張地問我：「不好意思，你們去哪裡？」我想了想，便答：「前面」。

('_'; …) 一顆如碗豆的「無奈汗」在他額前流過。之後他又問：「有目的嗎~~」而我對這問題已感到納悶。「有呀~~」就這樣的回應過去就是。

之後他說來個自我介紹，他說自己是某義工團體的會員。這次活動，是把一些植物的種籽送給市民，希望用這些種籽能讓大家也能體會到培育生命之感覺及傳遞愛的信息。

如是者，就把一包釘住一張小紙條9藥丸膠袋，及一本小冊子交給我及我的女友。小紙條上印有好一些植物的種植法。而藥丸膠袋上貼有一張貼紙，並用人手寫上一個植物名稱，而膠袋內還有一些類似黑芝麻的東西。

這時，我對剛才我對他們的「誤解」有一種難以言喻的內疚。又想深點，這哥哥不是把一包種籽給我那麼簡單，是給了我一個啟發。

之後，我真心的向他說了句「多謝」。而我也看得出，他也從被拉緊的表情中，露出如陽光般的笑容。

「喂，你那植物的名字好像漂亮點啊，還是跟我交換吧。」二話不說的，她就用她那包「福祿考星嘯」換了我的「滿天星」~~。

福田君話——

■最近翻閱某些雜誌，看到有同行認為「某名牌S廠的作品每況愈下，真教人失望，不再是『S記必屬佳品』的了…」，但在下卻有不同見解。請各位認真想想：其實S記到底推出過多少真正佳作呢？我看最多只有5隻（是甚麼？請估一估吧！），既然「必屬佳品」只是大家一廂情願的想法，又怎算是「每況愈下」呢？

■果然是殿堂級人馬，B'z的精選大碟《Pleasure》經已突破400百萬的銷量，到底邁向500萬是否奢想呢？有人認為會有歌迷肯花錢儲齊14個版本，但據統計B'z支持者的年齡普遍都是較年長的思想成熟一輩，故此應該不會有這種舉動吧。

-零蛋迪爾勁吹水-

■最近不斷有大量的朋友、同事向小弟灌輸他們的飛日大計，以本人現時的身世想再去紅點國簡直妙想天開，經常自稱好漢的我連長城也未去過，有如此思想實在有欠風骨，縱是如此，我還是想再去秋葉原。

▼親愛的（卜心2-4）哥：

本人是一頭孤獨的餓狐，閣下想到綠野原外遊水野餐飲紅酒的話，大可邀請你那位「卡Y E」的鋼鐵GIRLFRIEND，小弟不表意見。

其實是半餓不飽的
臭狐仔上

格仔人的話，格仔「人的話」

已經兩個星期了，還沒有任何消息，幸好我沒有抱太大的期望。但是卻收到了一個好消息，我的好朋友非洲-JELLY說他會在8月的時候回港等放榜，不過他沒有說出確實的日期，又不知道他身在何處，不過在那時候只屬替身的我便會功成身退，而我問自己可以到那兒，但心對我說：「你從那來，便從那　去」。以上所寫的可能沒有人會明白，大家也不必花時間去想，因為只有我明白便可以了。

有一點兒感觸的黑龍話

6月28日晚上，往演藝學院欣賞母校「赤柱聖士提反書院」95週年校慶音樂會，一時間，令黑龍非常之懷念10年前在學校的生活，到了今天，由於工作非當繁忙，所以很多年的開放日也不能抽空回學校一行，不過，在這次看音樂會的會場之中，黑龍見到一些在當年也有教導過黑龍的老師，而且亦見到不少黑龍相識的學長們，那種喜悅實在是難以形容。

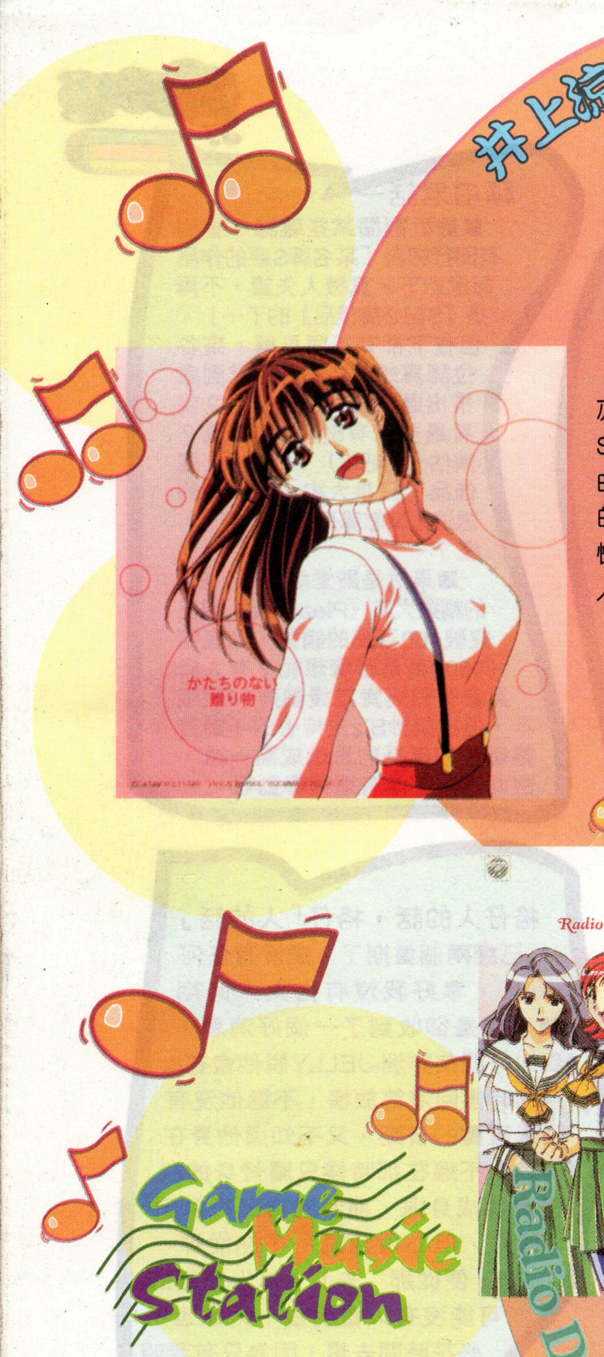
尤其是看到今年的歌劇製作時，真是令黑龍非常驚訝，因為製作得太精采了！不論是背景和演出者也是非常出色！不過，黑龍給終最欣賞男主角的精湛演出。

OUR HEARTS ARE YOUNG OUR IDEAL I HIGH, WE ARE PREPARE TO WORK AND PLAY......

各位朋友你們好，我就是**明樹**喇！我今期沒有話說，又好肚餓所以收線喇！

怪傑期待的東西：

當今期《遊戲誌》推出時，已經到了七月份了。在這個月份最讓人興奮的事相信會是月中的「書展」，今年的書展終於有一樣東西令筆者有所期待的，這就是傳聞中的「桂正和」畫集。（筆者太喜歡他筆下的男女主角，因為這是他能將男女主角當時心情細緻地勾畫在面上）希望他真的像傳聞推出這本畫集，而且也希望當中的原畫不要令筆者失望，因為這是筆者今年的其中一個生日願望。（如果讀者是「桂正和」先生FANS的話，筆者希望能夠與各位同好者交一個朋友）



井上涼子VOCAL集2●看不到的禮物

發售商：DATAM POLYSTAR
編號：DPCX-5096
發售日：5月13日
價格：3150日元

乘著「井上涼子3」的推出，有關井上涼子的CD亦紛紛的推出，而今次井上涼子便推出其SECOND VOCAL集，內容方面，裡面所收錄的歌曲全部都是新作的歌曲，並沒有任何井上涼子遊戲的OPENING或ENDING歌曲；而歌曲方面，有輕快的，也有慢板柔和的，希望聽到涼子不同一面的人不容錯過。(山寺良牙)

評分：6

卒業III WEDDING BELL Radio Drama Collection

發售商：日本COLUMBIA
編號：COCC-15085
發售日：5月21日
價格：3150日元

《卒業III》繼VOCAL ALBUM後，在大約一個月後的光陰便推出其Radio Drama Collection，內容方面，當然是圍繞著五人——菊池希美(CV：中山真奈美)、尾崎恭子(CV：古山あゆみ)、齊藤由加里(CV：小松里賀)、渡辺(CV：根橋美繪子)、和恵、松山美咲(CV：高橋千晶)」與班主任(丈夫？)的關係，而以住卒業系列負責教師一角(CV：古谷徹)亦飾演得十分傳神，但最好笑的就是最後一條TRACK中，原來五人也是與同一教師結婚的，即是說在《卒業》及《卒業II》所出現的「五重婚事件」再度成立！呀！天無眼呀！(山寺良牙)

評分：6

Game Music Station

Present by：癲 & 聲優志望者山寺良牙

★★★7月Game Music推介★★★

D之食卓2 SKETCHES / 飯野賢治
遊戲：《D之食卓2》
發售商：FIRST-SMILE ENTERTAINMENT
編號：FSCA-10040
發售日：6月17日
價格：2548日元

超級機械人大戰F完結編VOCAL & ARRANGE COLLECTION GOLD
遊戲：《超級機械人大戰F完結編》
發售商：FIRST-SMILE ENTERTAINMENT
編號：FSCA-10039
發售日：6月17日
價格：2854日元



井上涼子VOCAL集3 ～時間就像夢般～
遊戲：《ROOMMATE井上涼子》
發售商：DATAM PLOYSTAR
編號：DPCX-5098
發售日：6月17日
價格：2730日元

GRANDIA ORIGINAL SOUNDTRACK II
遊戲：《GRANDIA》
發售商：KING RECORD
編號：KICA-5013-4
發售日：6月26日
價格：3548日元

投入最好玩嘅智力格鬥遊戲

XI[sái]™ 完全投入手冊



我AQUI同你發
掘好玩新定義！

每本港幣 20 元

6 月中旬發售

唔識玩？我教你玩

玩得唔精？我教你竅門

玩得攰？俾你睇下開發者直傳嘅超級必勝法

仲有 PUZZLE MODE 全 100 關過關提示，唔駛等你老鼠拉龜